1993年12月1日発行(毎月1回1日発行)第12巻第12号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン BASIC Magazine

わかる！動かせる！コンピュータの楽しい活用法を満載!!

DEC. 1993 12

SINCE 1982

定価480円(別冊付録共)

ハイパー周辺機器シリーズ第4弾◆Windows時代の必需品◆

ハードディスク

▶低価格&大容量をねらえ!!▶販売店プロ・アドバイザーが選ぶHDDはコレ!!▶購入のアドバイスから接続のしかた，活用法まで

ハードディスクを接続してWindows3.1をインストールしてみた

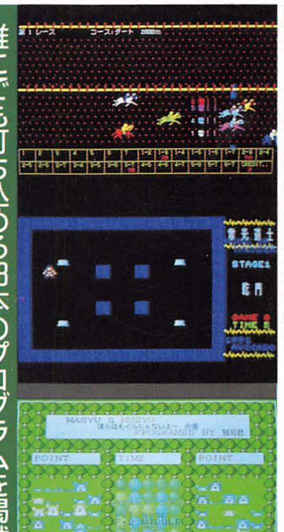
EPSON PC-486SEでWindowsをとことん使いこなせ!

時代の先端をいく！ボイス・レコーディング機能付きA5システム手帳サイズのサブノート・Windowsマシン

ウォーキングPC・オリベッティ『QUADERNO 33』

新しいWindowsプログラミング環境をモノにする！

Visual Basic研究所 気軽に遊べるパズルゲームを作ってみよう!



誰にでも打ち込める28本のプログラムを掲載

■CPUパワーアップ工事

FM TOWNSのパワーアップ工事に挑戦!

▶アセットコア『VIPER-e』
▶FM TOWNSⅡCXにCx486DRx2を換装①

パワーアップ情報対応機種

■PC-9801BX,CS,CV,DA,DS,DX,DX2,DX5,E,ES,EX,EX2,EX21,EX51,F,FA,FS,FX,RA5,RA21,RA51,RS,RX,RX2,RX21,RX41,US,UV,UX,UX21,UX41,VM,VX,VX01,VX2,VX21,VX4,VX41,■PC-98RL■PC-98XA■PC-H98 model80■PC-9821Ae,Ac,Ap,As■PC-9801NS,NS/E,NC■PC-286US,V,VE,VF,VG,VS,VX■PC-386G,GE,GS■PC-386NOTEA,W,AR■PC-486GF,GR,P■J-3100GT,SX,ZS■IBM5510■FMR-50,HE1,50FEI

保存版 別冊付録

スーパーソフト・ホット・インフォメーション

PC-9801・FM TOWNS・Macintosh・X68000・DOS/V・スーパーファミコン・ファミコン・PCエンジン・メガドライブ・ゲームボーイ・ゲームギア・レーザーアクティブ・アーケード・ネオジオ・ゲームミュージック&ビデオの新作・ヒット情報!

NEWS
●IBM-PCパソコン版『ストリートファイターⅡ』が海外で発売中!
●初公開！これが『スパⅡ』基板だ!!基板のイメージを一新させる「CPシステム2」

スーパーストリートファイターⅡ 虎の穴・全キャラ全色対応表、新キャラ4人の基本技一覧など

こんなにある「競馬ソフト」ブームにのって好調な売れ行き!

徹底比較！競争馬育成シミュレーション・ゲーム！実験！最強の勝馬予想ソフトはどれだ



本体:PC-486SE(エプソン)+モニタ:LS-2617FN(アイシーエム)+HDD:MARiNE(左)/DAIGAR(右)(緑電子)+画面:ルナティックドーン(アートディンク) QUADERNO33(オリベッティ)



光磁気ディスク

進化のMO

独自の薄膜関連技術が実現した
ずばぬけた信頼性と耐久性。
大量の情報管理と活用を強力にサポートする
次世代の高品質光磁気ディスク。

●高C/N、高トラック品位の優れた光磁気特性●独創的アイディアを駆使した抜群の耐久・耐候性●表面処理蓄積技術による強化ハードコート層●ISO準拠フォーマット済み



●3.5インチMO-128



●5.25インチMO-594



●5.25インチMO-652

ツクモパソコン本店Ⅱ3F、OAシステムプラザ（札幌・仙台・横浜西口・
大須・大阪日本橋・岡山・広島・福岡・鹿児島）でも販売中／

宍戸留美

夢は、い・た・だ・き・ま……



コンパクト XVI 改造機。弊社にて1年保証。クロックは10／16／24の3モード。16／24MHzは背面トグルスイッチにより切替。RED ZONEの24MHz では正常動作しないソフト等がありますが、10／16MHz でご使用になれます。

X68000 Compact XVI 改

RED ZONE ¥160,000



・シャープ製CZ－6FD5完全コンパチブル・オートイジェクト機能付・ドライブ番号切替スイッチ付・木製（ナラ材）フロントパネル・対応機種／CZ－674C／300C／310C／500C／510C

・カラーリングオプションはプラス5,000円です。

①②③④⑤⑥

シャープ製CZ-6FD5完全コンパチFDD(MK-FD1)

満開式軟盤駆動装置壱號

¥39,800(税別、カラーモデル¥44,800)

価格改定

TOWERJACK 満開式拡張型硬盤駆動装置壱號

1ギガバイトHD＋SCSIスロット×3のミニボックス（MK-HD1-EX）特別価格 **¥150,000**(税込)

○HDドライブは東芝製。さらに接続用デバイスも続々発売予定。 PC-98シリーズへの接続も可能。ELECOM社製EIF-98SW(SCSIボード)を推奨。それ以外のSCSIボードでは動作しないことがあります。

RED ZONE ＋ MK-FD1 ➡ 特別価格 ¥180,000(税別)

（カラーリングモデルは＋¥5,000)

（店頭販売はじめました！ 98バスマウスアダプタ）

MOUSEJACK68-98 (MK-MJ1) ¥4,000(税別)

当ショップは通販専門店です。X680×0用各種ハード・ソフトも取り扱っております。お電話にて商品リストと注文書をご請求ください。RED ZONEのご購入には承諾書が必要です。合わせてご請求ください。

〒171 東京都豊島区長崎1－28－23Muse西池袋2F
TEL (03)3554－7441　FAX (03)3554－3856

パソコンショップ満開
㈱満開製作所

HUMAN CREATIVE SCHOOL

主催／ヒューマンクリエイティブスクール
後援／社団法人 日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会
協力／株式会社セガ・エンタープライゼス
　　　システムサービス株式会社
　　　ヒューマングループ

学生達による エンタテインメント



賞品がもらえるゲーム大会や
ためになるトークショー等、
楽しいイベントがもりだくさん!!

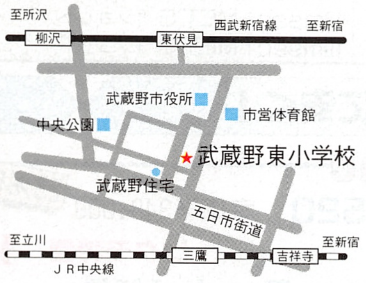
入場無料!!

ヒューマンクリエイティブスクール・エンタテインメント・スピリッツ'93

●**11/13（土）**
PM12:00〜PM5:00
●**11/14（日）**
AM10:00〜PM3:00

開催場所：武蔵野東小学校
東京都武蔵野市緑町2-1-10

●交　通
三鷹駅北口バス②
吉祥寺駅北口バス②
柳沢駅北口バス
武蔵野住宅前下車
徒歩１分
三鷹駅より徒歩15分



13日（土）
PM 1:00／SFCソフト「スーパーファイブプロ３」特別ゲーム大会
PM 1:00／HCS学生によるゲーム制作プレゼン・トークショー ●司会進行／山下　章
PM 3:00／コンピュータゲーム・カルトクイズ大会（賞品多数あり）●司会進行／山下　章

14日（日）
AM11:00／SFCソフト「スーパーファイブプロ３」特別ゲーム大会
PM12:30／『ヒューマン・コンピュータ・エンタテインメント・コンテスト'94』プレ・セレモニー
※その他、巨大迷路、手作りゲームコーナー、オリジナルゲームカセット制作、美味しい出店、楽しい出店と楽しいイベントがいっぱいです。(内容は変更される場合があります。ご了承下さい。)
※会場の都合により、ハイヒールでのご来場は御遠慮下さい。

『ヒューマン・コンピュータ・エンタテインメント・コンテスト'94』

◆プレ・セレモニー◆

ヒューマンクリエイティブスクールでは、来たるべきコンピュータ・エンタテインメント産業における、新しいエンタティナーの登竜門となるべくコンテストを開催致します。つきましては、学園祭２日目（14日）に、現在マルチメディア関連で活躍中の、著名な方々を招き、コンテスト開催プレ・セレモニーを行います。興味のある人必見です。ぜひ、遊びに来て下さい。

1.ＣＧデモンストレーション

■「インタラクティブ映像制作の将来」
出演：金子　満（エムケイＣＧＳ制作研究施設）
財団法人画像情報教育振興協会理事。メトロライトスタジオ取締役会長。「子鹿物語」文部省優秀番組賞受賞。映画「トータルリコール」アカデミー賞特別視覚賞受賞。

■「ＴＶ局におけるコンピュータ・グラフィックの現在と未来」
出演：坂本　浩（フジテレビジョン　ＣＧプロデューサー）
ＣＸ「プロ野球ニュース」等のＣＧプロデュースを手掛ける。1993年、シアターＶ赤坂にてインタラクティブＣＧシアター「カ・オ・リ」をプロデュース。

2.特別講演

■「コンピュータ・エンタテインメントについて」
出演：平林　久和（ゲーム・アナリスト）
株式会社インターラクト　代表取締役。マルチメディア関連の記事執筆のほか、企業コンサルティング、講演を行う。著書「ゲーム業界就職読本」

3.トークショー

■「未来のコンピュータ・エンタティナー」
出演：新井　創士（雑誌　ログイン編集長）
83年夏、ログインの編集に携わり、コンピュータ・ゲームを扱う。雑誌編集の立場から、コンピュータ・ゲームの進化を見つめている。
：渡辺　浩弐（ハイテク・コメンテーター）
株式会社ＧＴＶ　代表取締役。マルチメディア関連の雑誌・ＴＶに加え、小説・エッセイと幅広く活躍中。著書「モニター上の冒険」他。
：古代　祐三（ミュージック・コンポーザー）
８才で久石譲氏に師事し、高校卒業後ゲーム音楽の作曲活動を始める。ゲーム音楽の可能性を拡げた第一人者として活躍中。
：山下　章（ゲーム評論家）
有限会社スタジオベントスタッフ　代表取締役。コンピュータ・ゲームの初期よりライターとして活動。著書「電脳遊技考」他多数。
：平林　久和（ゲームアナリスト）

学園祭・コンテストに関するお問い合わせ先は…
ヒューマンクリエイティブスクール　東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12　TEL.0422-23-1111

学校案内
無料送付

安いのに親切 TSUKUMO
1993 ファイナルダッシュセール12/31まで

※12月は全店休まず営業致します。なお、11月中は通常通りですので予めご了承下さい。

秋葉原電気まつり
THE AKIHABARA EXCITING FESTA
11月20日(土)〜'94年1月9日(日)
5千円お買い上げ毎に抽選券1枚プレゼント。
1等：10万円　158名(各組1本)
2等：5万円　158名(各組1本)
3等：5千円　7,268名(各組46本)

グローバル会員の方は、通信販売のお支払いもらぁーく！お電話一本でカード払いが出来ます!! お電話下さい!!

全国 どこからでも 通話料無料

通信販売のご注文は下記フリーダイヤルへ

受注専用フリーダイヤル **0120-377-999**
通信センター 03-3251-9911
商品についてのお問い合わせは各支店又は通販センターへ。

あなたにぴったりのハードディスクを見つけて下さい。

	メーカー	機種名	容量	定価	ツクモ特価	平均シーク	添付ソフト	ユニットメーカー(9/1現在)
外付け	エレコム	EH-340EX-SB	340	¥148,000	¥90,000	12msec	Fixell menu	シーゲイト
	エレコム	EH-500EX-SB	520	¥198,000	¥120,000	5.7msec	Fixell menu	コナー
	ICM	PF-340-DB	340	¥158,000	¥118,000	12msec	EOシステム	
	ICM	PF-500-DB	500	¥218,000	¥165,000	10msec	EOシステム	
	日本テクサ	ST-540PRO	543	¥198,000	¥135,000	10msec	MET'S 3ショット	コナー
	ロジテック	LHD-B540	544	¥168,000	¥128,000	10msec	Disk pilot	コナー
	緑電子	NOVA V2-340-F	340	¥149,800	¥78,000	13msec	SOS, MEIPL グッド楽	東芝
98FELLOW 内蔵用	エレコム	EHB-340BV	330	¥129,800	¥53,000	10msec	Fixell menu	コナー
	エレコム	EHB-540BV	505	¥198,000	¥98,000	10msec	Fixell menu	コナー
	ICM	INTER-340BN	325	¥69,800	¥55,000	13msec	EOシステム	ウェスタンデジタル
	ICM	INTER-500BN	500	¥124,000	¥95,000	10msec	EOシステム	コナー
	ロジテック	LHD-FE340KA	325	¥94,800	¥57,000	13msec	Disk pilot	ウェスタンデジタル
	ロジテック	LHD-FE540KB	520	¥106,000	¥84,000	10msec	Disk pilot	コナー
	日本テクサ	TX-HW340F	340	¥109,800	¥52,000	13msec	MET'S 3ショット	ウェスタンデジタル
98MATE 内蔵用	エレコム	EHB-340AV	330	¥133,800	¥55,000	10msec	Fixell menu	コナー
	エレコム	EHB-540AV	505	¥202,000	¥98,000	10msec	Fixell menu	コナー
	ロジテック	LHD-MA340PA	325	¥98,800	¥58,000	13msec	Disk pilot	ウェスタンデジタル
	ロジテック	LHD-MA540PB	520	¥108,000	¥86,000	10msec	Disk pilot	コナー
	ICM	INTER-340AN	325	¥73,800	¥58,000	13msec	EOシステム	ウェスタンデジタル
	ICM	INTER-500AN	500	¥128,000	¥98,000	10msec	EOシステム	コナー
	日本テクサ	TX-HW340M	340	¥109,800	¥47,000	13msec	MET'S 3ショット	ウェスタンデジタル
	日本テクサ	TX-HD520M	523	¥179,800	¥99,000	10msec	MET'S 3ショット	コナー

憧れのマシンがこんなに安く！

DOS/V

TS-9900 TSUKUMO & TATUNG 共同開発オリジナルDOS/Vマシン
最速！486DX2/66-VL

驚異のスペック 最速486DX2-66MHzの CPUを採用。ZIFソケット採用により、Pentium対応。VESAローカルバス採用



- TS-9900VL-8(8MRAM) 定価¥328,000 ツクモ特価 ¥199,000
- TS-9900VL-8/250(8MRAM、240MHDD) 定価¥398,000 ツクモ特価 ¥230,000
- TS-9900VL-8/340(8MRAM、340MHDD) 定価¥425,000 ツクモ特価 ¥240,000
- TS-9900VL-8/540(8MRAM、540MHDD) 定価¥488,000 ツクモ特価 ¥270,000

Mac

LC-520 定価¥348,000 28%OFF
ツクモ特価 ¥248,000

Power Book 145B 4M/80MHDD 定価¥248,000 32%OFF
ツクモ特価 ¥168,000

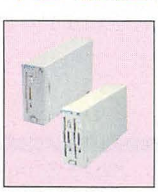
NECノート

PC-9801NS/R+TR-NE250(250Mハードディスクパック)
定価¥367,800 44%OFF ツクモ特価¥205,000

ツクモオリジナル TSシリーズ

PC-98/286、386、486用外付ドライブ

3.5インチ
TS-3AS
- ディスクトップ用ケーブル
- 別売ソフトで2HD/2DD自動切換に対応。
- 今なら自動切換ソフト(定価¥2,500)付。



TS-3AS1 1ドライブ 定価¥21,800 ツクモ特価 ¥15,800
TS-3AS2 2ドライブ 定価¥32,800 ツクモ特価 ¥24,800

5インチ2HD専用
TS-5AR



TS-5AR1 1ドライブ 定価¥32,800 ツクモ特価¥23,800
TS-5AR2 2ドライブ 定価¥49,800 ツクモ特価¥36,800
TS-5AR1NT又はNF 定価¥37,800 ツクモ特価¥26,800
TS-5AR2NT又はNF 定価¥54,800 ツクモ特価¥39,800

(NTはNEC NOTE & EPSON NAE/NAR/NAS用、NFはその他のEPSON NOTE BOOK用)

X68000用外付ドライブ

3.5インチ
- 2DD/2HD/2HC/1.44MBフォーマット対応。
- Compact XVI/68030用ケーブル付。



※Human68K Ver3.0以上が必要です。
※従来機(フルピッチコネクタ)でお使いの方は別売ケーブル(TS-XR3CA 特価¥3,500)が必要です。

TS-3XR1B 1ドライブ 定価¥33,800 ツクモ特価 ¥26,800
TS-3XR2B 2ドライブ 定価¥46,800 ツクモ特価 ¥36,800

お買得プリンタ

Canon 新製品 ・BJ-15Vpro 定価¥72,800 ツクモ特価 ¥59,800

1番人気 ・BJ-220JC 定価¥98,000 ツクモ特価 ¥66,800

・BJ-10V Lite 定価¥69,800 ツクモ特価 ¥35,800

・BJ-15V 定価¥89,800 ツクモ特価 ¥45,800

YHP Desk Jet505J Plus 定価¥78,000 ツクモ特価¥56,800

ページプリンタ

EPSON LP-1500 ツクモ特価¥115,000

NEC PC-PR1000E/4 ツクモ特価¥108,000

おすすめモニター

マルチスキャンでこの価格！ IDEK MF-8615 定価¥148,000 ツクモ特価 ¥59,800

新製品 エレコム HRM-17 定価¥128,000 ツクモ特価 ¥99,000

モニターもICM ICM LS-2617FN 定価¥138,000 ツクモ特価 ¥108,000

MO（キット別売）

メーカー	型番	定価	ツクモ特価
SONY	RMO-S360	定価¥169,000	¥133,000
エレコム	EMO-1280	定価¥198,000	¥108,000
Logitec	LMO-330-TS	定価¥178,000	¥115,000
富士通OA	CS-M120WA	定価¥178,000	¥115,000
Panasonic	LF-3100B	定価¥225,000	¥120,000
ICM	MO-4120	定価¥148,000	¥118,000
緑電子	UM-3128	定価¥198,000	¥108,000

ツクモオリジナル MOディスケット

TS-128M 定価¥6,900

ツクモ特価
（1枚）¥3,800
（10枚）¥36,000



※50枚、100枚の場合は、お問い合わせください。

MUSIC

★KORG

AG-101 (IBM･MS･Windows3.1) 定価¥59,000 ツクモ特価¥50,000

AG-102 (Apple･Macintosh) 定価¥59,000 ツクモ特価¥50,000

AG-103 (NEC PC-98 MS-Windows3.1/MS-DOS) 定価¥65,000 ツクモ特価¥55,000



★Roland

ミュージ郎300ボードV3 (NEC･エプソン/IBM用があり) 定価¥69,800

ミュージ郎55 (NEC･エプソン/BM/Mac用があり) 定価¥85,000

ミュージ郎50K (NEC･エプソン/BM/Mac用があり) 定価¥99,800



ツクモ特価販売中

X68000用

（その1）
- AG-10……¥49,000
- SX-68MII··¥19,800
- Mu-1 GS···¥28,000

合計定価 ¥96,800
ツクモ特価 ¥82,000
クレジット例（10回払・税込）
初回¥9,849＋月々¥8,900×9回

（その2）
- SC-55mkII¥69,000
- SX-68MII··¥19,800
- Mu-1 GS···¥28,000

合計定価 ¥116,800
ツクモ特価 ¥92,000
クレジット例（12回払・税込）
初回¥9,467＋月々¥8,400×11回

PC98/EPSON用 Roland ミュージ郎500V3 定価¥145,000 ミュージ郎55N 定価¥85,000 ツクモ特価販売中

ツクモ特選パソコンラック 送料サービス（一部地域を除く）

※下記商品以外にもいろいろとございます。カタログ希望の方は03-3251-9911までご請求ください。



エレコム DS-31 定価¥13,000 ツクモ特価¥9,500
- 天板（スチール製）
- ロック式キャスター付

1255(H)×600(D)×650(W)

■トレーユニット（オプション）FO-61 ツクモ特価¥3,400



シグマAPO PF-60 定価¥19,800
- 棚板（木製）
- ディスプレイ棚2段階変更可
- 1260(H)×590(D)×630(W)

ツクモ特価 ¥9,800

シグマAPO S1-4（机のみ）定価¥21,500
サイズ：1,285(H)×650(D)×650(W)
ツクモ特価¥12,800

SG-400 定価¥32,000
（S1-4（机）＋イス）
イス付
セット特価 ¥25,800

★掲載商品をご注文の方はあらかじめ在庫確認の上お願いします★

ツクモグローバルカード 好評入会者受付中！

〜国内・海外でも使える多機能カード
ジャックス・VISA、セントラル・マスターのカードです。分割払い、ボーナス払いもOK！
クレジット申し込みと同時にカード申し込みOK。
お申し込みは☎03(3251)9898又は各店で

18才以上なら学生でもOK!!

★各店頭では、JCB、日本信販、DC、セントラル・マスター他各種カードも取り扱っております。

全国どこからでも通話料無料

通信販売のご注文は下記フリーダイヤルへ。
受注専用フリーダイヤル

0120-377-999

通販センター
03-3251-9911

商品についてのお問い合わせは各店に。

お支払い方法

代金引き換えでお申し込みの方は
- 配達日の指定もできます。

現金書留でお申し込みの方は
- 在庫確認の上、下記までお送りください。

〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号 ツクモ通販センターBM係

銀行振込でお申し込みの方は
- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい。

三和銀行 秋葉原支店 ㊒1009939 ツクモデンキ宛

クレジットでお申し込みの方は
- 通販センターへお問い合わせください。

お申し込みもお電話1本でOK！

取り扱いカード
- セントラル●ジャックス●VIPカード●ツクモグローバルカード

お申し込みはお電話1本でOK！（¥5,000以上）

各種リース払い
- 詳しくは各店にお問い合わせください。ケースに合わせてご相談に応じます。

ツクモ秋葉原各店

平日㊖AM10:45〜PM7:30▲日・祝㊖AM10:15〜PM7:00

ニューセンター店……☎03-3251-0987 ㊡毎週木曜日
パソコン本店……☎03-3253-5599 ㊡毎週木曜日
DOS/Vパソコン館……☎03-3254-3999 ㊡毎週水曜日
ツクモソフト8号店……☎03-3251-0099 ㊡毎週水曜日

ツクモ名古屋1号・2号店

㊖AM10:00〜PM7:00
1号店 ☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 ㊡毎週火曜日
2号店 ☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 ㊡毎週木曜日

札幌各店

㊖AM10:30〜PM7:30 ㊡毎週木曜日
ツクモ札幌店……☎011-241-2299
DEPOツクモ2番街店……☎011-242-3199

PC-98シリーズのビジネスソフトならおまかせ！
パソコン本店2F ☎03(3253)5599

パソコン本体周辺機器の買取りは
DOS/Vパソコン館B1F ☎03(3251)9977

ちゃんとパソコンしたい人の PRO STAFF ツクモ

※表示価格には消費税は含まれておりません。

※お支払いは、便利な商品到着払い(手数料要)をご利用下さい。

P&Aならではの 新品パソコン 5年保証

《業界No.1の"P&Aメンテナンスサポート"》

最高の保証システム

① 業界最長の新品パソコン5年保証
(※モニター・プリンター3年間保証!! ※一部商品は除きます。)
② 中古パソコンの1年間保証(※モニター・プリンター6ヶ月間保証!!)
③ 初期不良交換期間3ヶ月(※新品商品に限らせていただきます。)
④ 永久買取保証
⑤ 配達日の指定OK!!(土曜・日曜・祭日もOK!!)
⑥ 夜間配達もOK!!(※PM6:00〜PM8:00の間 ※一部地域は除きます。)

便利でお得な支払いシステム

① 翌月一括払い手数料無料(ご利用下さい。)
② 業界No.1の低金利!!
③ 月々の支払いは¥1,000より
④ 9ヶ月先からのスキップ払いOK!!
⑤ 84回までの分割、ボーナス併用OK!!
⑥ カレッジクレジット
⑦ ステップアップクレジット
⑧ ボーナスだけで10回払いOK!!
⑨ 現金一括支払いOK!!
⑩ 商品到着払いOK!!(代引き手数料が必要になります。10万円まで900円)

(※商品・金額ご確認の上、銀行振込・現金書留にてご入金下さい。)

NEC 今が購入のチャンス!

※NEC PC-98、エプソンシリーズには、M-2HD 10枚、(3.5×5枚)サービスしています。

■シャープモニター(単品・新品限定チルトスタンド付)
① CU-14MD (0.31mm)(ノングレア)……定価¥74,800▶特価¥39,000
② CU-14PD (0.28mm)(ノングレア)……定価¥89,800▶特価¥44,000

注目!!平成6年3月末一括払い手数料(金利)無料
(平成5年12月末/平成6年1月末/2月末/3月末のいずれかをご指定ください。)

NEC PC-9801BX/BA 9821/Ae/As/Ap/Ce (送料¥2,000)



① PC-9801BX/U2+CU-14MD ……定価¥292,800▶特価¥167,000
② PC-9801BX/M2+CU-14MD ……定価¥306,800▶特価¥182,000
③ PC-9801BA/U2+CU-14MD ……定価¥402,800▶特価¥265,000
④ PC-9801BA/M2+CU-14MD ……定価¥416,800▶特価¥276,000
⑤ PC-9821Ae/U2+CU-14MD ……定価¥432,800▶特価¥285,000
⑥ PC-9821Ae/M2+CU-14MD ……定価¥446,800▶特価¥297,000
⑦ PC-9821As/U2+CU-14MD ……定価¥522,800▶特価¥333,000
⑧ PC-9821As/M2+CU-14MD ……定価¥536,800▶特価¥361,000
⑨ PC-9821Ap/U2+CU-14MD ……定価¥624,800▶特価¥398,000
⑩ PC-9821Ap/M2+CU-14MD ……定価¥638,800▶特価¥432,000
⑪ PC-9821model S1 ……定価¥318,000▶特価¥230,000
⑫ PC-9821model S2 ……定価¥438,000▶特価¥298,000
⑬ PC-9821Ce model S1 ……定価¥378,000▶特価¥269,000
⑭ PC-9821Ce model S2 ……定価¥488,000▶特価¥350,000

EPSON PC-486シリーズ (送料¥2,000)

① PC-486SE2+CU-14MD ……定価¥232,800▶特価¥158,000
② PC-486SR2+CU-14MD ……定価¥292,800▶特価¥210,000
③ PC-486HG2+CU-14MD ……定価¥412,800▶特価¥305,000
④ PC-486HG3+CU-14MD ……定価¥437,800▶特価¥324,000
⑤ PC-486HG5+CU-14MD ……定価¥422,800▶特価¥313,000
⑥ PC-486HX2+CU-14MD ……定価¥472,800▶特価¥352,000
⑦ PC-486HX3+CU-14MD ……定価¥497,800▶特価¥372,000
⑧ PC-486HX5+CU-14MD ……定価¥482,800▶特価¥360,000

●98シリーズ、エプソンシリーズのモニターを
① CU-14PD (シャープ)(0.28)……定価¥89,800に変更の場合¥6,000
② XC-1498CII (三菱)(0.28)……定価¥107,000に変更の場合¥4,000
③ PC-KD1521 (NEC)(0.31)……定価¥99,800に変更の場合¥18,000
④ PC-KD1511 (NEC)(0.28)……定価¥118,000に変更の場合¥27,000
⑤ PC-KD1522 (NEC)……定価¥99,800に変更の場合¥30,000
⑥ PC-KM151 (NEC)……定価¥148,000に変更の場合¥59,000
⑦ PC-KM171 (NEC)……定価¥258,000に変更の場合¥115,000
⑧ PC-TV454 (NEC)(0.35、チューナー付)……定価¥128,300に変更の場合¥31,000
⑨ PC-TV455 (NEC)(0.31、チューナー付)……定価¥147,000に変更の場合¥38,000
⑩ CMT-D14UM5 (サンヨー)(0.28、マルチスキャン)……定価¥118,000に変更の場合¥35,000
⑪ CR-5500 (エプソン)(0.28)……定価¥168,000に変更の場合¥30,000
⑫ MF-5517AJ(IDEK)(17インチ、0.28ハイレゾ)……特別価格¥99,800に変更の場合¥60,000
⑬ MF-8217J(IDEK)……特別価格¥118,000に変更の場合¥71,000
⑭ MF-8615(IDEK)(0.28マルチスキャン)……特別価格¥59,800に変更の場合¥21,000

を加算して下さい。

ラップトップ(ディスケット5枚サービス) (送料¥1,000)

98 NOTEを専用モニターにつなごう ●CR-98(アルファデータ) 特価¥3,200

NEC
① PC-9801NS/R ……定価¥288,000▶特価¥159,000
② PC-9801NS/T ……定価¥288,000▶特価¥145,000
③ PC-9821Ne ……定価¥588,000▶特価¥422,000
④ PC-9821Ne120/W ……定価¥728,000▶特価¥529,000
⑤ PC-9801NX/C ……定価¥438,000▶特価¥289,000
⑥ PC-9801NX/C120 ……定価¥548,000▶特価¥400,000

EPSON
① PC-386 NOTE AR2 ……定価¥288,000▶特価¥165,000
② PC-486 NOTE AS-2 ……定価¥248,000▶特価¥185,000
③ NOTE AS-1D ……定価¥288,000▶特価¥221,000
④ NOTE AS-X2 ……定価¥328,000▶特価¥264,000
⑤ NOTE AS-C2 ……定価¥448,000▶特価¥358,000



富士通
■FMR50NLシリーズ
① FMR5NL8 A/B ……定価¥328,000▶特価¥235,000
② FMR5NL7 A/B ……定価¥298,000▶特価¥214,000
③ FMR5NL1 A/B ……定価¥198,000▶特価¥142,000
■FMR50NEシリーズ
④ FMR5NE8 A/B ……定価¥388,000▶特価¥288,000
⑤ FMR5NE7 A/B ……定価¥358,000▶特価¥267,000
⑥ FMR5NE1 A/B ……定価¥268,000▶特価¥200,000
■FMR50NE/Tシリーズ
⑦ FMR5NET8 A/B ……定価¥588,000▶特価¥413,000
⑧ FMR5NET7 A/B ……定価¥558,000▶特価¥395,000
⑨ FMR5NET1 A/B ……定価¥468,000▶特価¥334,000

今月の特価限定品

■スター
⊙JT-48CL
(専用ケーブル付)
●48ドットカラー熱転写
定価¥62,800
P&A特価¥37,000



■モニター
(NEC、TVチューナー付)
⊙PC-TV454(定価¥128,300)
P&A特価¥68,000
⊙PC-TV455(定価¥147,000)
P&A特価¥75,000



■エプソン
⊙AP-700
●カラー、ハガキOK
定価¥79,800
P&A特価¥43,000



■JOYRITER
(折り巧ぷりんた)
⊙FP-150FX
(PCケーブル、用紙付)
●熱転写48ドット
●PC・FM 対応
定価¥59,800
P&A特価 ¥37,000



■NS/Tセット価格
⊙PC-9801NS/T
⊙緑電子ワークス in HD
(HD120M+ワークスインストール済)
定価¥377,800
P&A特価¥172,000



■キヤノン
(B4対応レーザープリンター)
⊙LBP-B406E
(EP-KSIIトナー付)
定価¥424,000
P&A特価¥178,000

(98FELLOW内蔵専用)

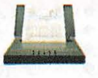


■TEAC
⊙IH-F100(100MB)
定価¥46,800
P&A特価¥19,800



■ロジテック
(98用CD-ROMユニット)
⊙LCD-500
定価¥89,800
P&A特価¥66,800

プリンターセット ケーブル・用紙付 (送料¥1,000)



■BJ-10V Lite
(PCケーブル、用紙付)
定価¥69,800
P&A超特価¥37,500



カラーバブルジェット
■BJC-820J(A3対応、カラー)
定価¥398,000
P&A特価¥155,000

⊙セット:PC-PR201/80LA(NEC)……定価¥275,000▶特価¥187,000
⊙セット:PC-PR201/63A (〃)……定価¥158,000▶特価¥89,800
⊙セット:PC-PR201/63 (〃)……定価¥125,000▶特価¥69,800
⊙セット:PC-PR201/47 (〃)……定価¥85,000▶特価¥62,000
⊙セット:PC-PR201/45L (〃)……定価¥95,000▶特価¥45,000
⊙セット:PC-PR101/TN103(NEC)……定価¥69,800▶特価¥47,500
⊙セット:PC-PR201/T180 (〃)……定価¥145,000▶特価¥99,500
⊙セット:PC-PR101/T67 (〃)……定価¥84,800▶特価¥49,000
⊙セット:PC-PR101/T103 (〃)……定価¥99,800▶特価¥51,000
⊙セット:PC-PR101/T165 (〃)……定価¥120,000▶特価¥81,500
⊙セット:PC-PR1000E/4 (〃)……定価¥148,000▶特価¥102,000
⊙セット:PC-PR1000/4R (〃)……定価¥178,000▶特価¥123,000
⊙セット:MJ-500 (エプソン)……定価¥74,800▶特価¥47,000
⊙セット:MJ-1000 (〃)……定価¥126,000▶特価¥74,800
⊙セット:AP-700 (〃)……定価¥79,800▶特価¥43,000
⊙セット:AP-300PC (エプソン)……定価¥59,000▶特価¥37,000
⊙セット:AP-1000PC (〃)……定価¥99,800▶特価¥52,000
⊙セット:VP-1047PC (〃)……定価¥99,800▶特価¥48,500
⊙セット:VP-2061PC (〃)……定価¥130,000▶特価¥72,000
⊙セット:LP-1500 (〃)……定価¥178,000▶特価¥117,000
⊙セット:LP-8000 (〃)……定価¥398,000▶特価¥258,000
⊙セット:JT-48CL (スター)……定価¥62,800▶特価¥37,000
⊙セット:JP-200 (〃)……定価¥104,800▶特価¥39,800
⊙セット:JP-200CL (〃)……定価¥134,000▶特価¥59,000
⊙セット:JS-2001CL (〃)……定価¥128,000▶特価¥83,000
⊙セット:JJ-100A (〃)……定価¥79,800▶特価¥58,000
⊙セット:BJ-220JC(キヤノン)……定価¥98,000▶特価¥69,000
⊙セット:BJ-220JS (〃)……定価¥128,000▶特価¥90,500
⊙セット:BJ-330J(キヤノン)(カートリッジシートフィーダ付)……定価¥208,000▶特価¥99,000
⊙セット:BJ-10V Lite……定価¥69,800▶特価¥37,500
⊙セット:BJ-10V SELECT……定価¥79,800▶特価¥42,000
⊙セット:BJ-15V……定価¥89,800▶特価¥47,800
⊙セット:BJ-15V・Pro……定価¥72,800▶特価¥55,500
⊙セット:LBP-A404E(EP-L・トナー付)……定価¥255,000▶特価¥142,000
⊙セット:LBP-B406EII(EP-KSIIトナー付)……定価¥294,000▶特価¥211,000
⊙セット:LBP-B406GII(〃)……定価¥394,000▶特価¥283,000
⊙セット:LBP-A304EII(EP-Bトナー付)……定価¥404,000▶特価¥283,000
⊙セット:LBP-A304GII(EP-Bトナー付)……定価¥484,000▶特価¥340,000
⊙セット:IO-735X(シャープ)……定価¥248,000▶特価¥135,000
⊙セット:HP DESK JET505J (YHP)……定価¥99,800▶特価¥66,500
⊙セット: 300J (〃)……定価¥74,800▶特価¥46,200
⊙セット:FP-110FN(JOYRITER)(PCケーブル付)……定価¥49,800▶特価¥19,800

サウンドボード&アンプ付スピーカーユニット(SNE) (送料¥700)

〔FM音源ボード〕
① PC-9801-86(NEC)……定価¥25,000▶特価¥20,000
② LITTLE ORCHESTRA-FELLOW……定価¥16,800▶特価¥11,000
③ 〃 MATE……定価¥22,800▶特価¥15,000
④ SOUND ORCHESTRA-MATE……定価¥29,800▶特価¥19,500
⑤ MULTI MEDIA ORCHESTRA……定価¥59,800▶特価¥39,000

〔ノート用FM音源〕
① NOTE ORCHESTRA LITTLE-1……定価¥26,800▶特価¥17,500
② NOTE ORCHESTRA LITTLE-2……定価¥29,800▶特価¥19,500
③ 〃 SOUND-1……定価¥35,800▶特価¥23,500
④ 〃 SOUND-2……定価¥38,800▶特価¥25,500

〔アンプ付スピーカーユニット〕
① SOUND PLANNER-MSP-2G……定価¥9,800▶特価¥6,500
② 〃 MSP-2W……定価¥9,800▶特価¥6,500
③ マルチメディアスピーカー DC-690……定価¥12,000▶特価¥7,800
★ Sound Blaster 16/98……定価¥24,800▶特価¥20,500

ソフトコーナー (送料¥700)

毛筆ソフト
◆筆まめVer.4.0(クレオ) 定価¥14,800▶特価¥9,800
◆遊名人ファイン(コーパス) 定価¥14,800▶特価¥9,500
◆はがき屋さん for Windows(ハドソン) 定価¥14,800▶特価¥11,000
◆筆ぐるめ for Windows(富士ソフト) 定価¥14,800▶特価¥11,100

限定特価
Z's WORD JG Ver.3.0フォントパック(無償Ver. UPシール付) 定価¥68,000▶特価¥37,800

〈ワープロ〉
●一太郎 Ver.5.0……定価¥68,000▶特価¥44,000
●一太郎 Ver.4.3……定価¥58,000▶特価¥38,000
●一太郎 dash……定価¥39,000▶特価¥25,500
●松 Ver.6.0……定価¥58,000▶特価¥35,500
●ARUGA Ver.2.3……定価¥58,000▶特価¥36,500
●テラV……定価¥24,000▶特価¥21,500
●直子代筆 Ver.4.0……定価¥9,800▶特価¥6,500
●アシストレター……定価¥9,700▶特価¥6,500
●刀ワード……定価¥25,800▶特価¥17,500
●遊・名人 Ver.5.0……定価¥36,000▶特価¥24,000
●遊・名人 PRO Ver.5.0……定価¥75,000▶特価¥47,800
●毛筆わーぷろ 4.1……定価¥75,000▶特価¥51,800
●毛筆わーぷろ Jr4.0……定価¥33,000▶特価¥23,000
●筆まめ Ver.3.0……定価¥14,800▶特価¥9,800
●Ami Pro R3J……定価¥58,000▶特価¥42,000
●MS Word 5.0J……定価¥58,000▶特価¥39,300

〈データベース〉
●桐 Ver.4.0……定価¥98,000▶特価¥62,500
●The CARD5……定価¥48,000▶特価¥34,500
●知子の情報 Ver.4.0……定価¥28,000▶特価¥18,500
●ASKA Ver.3.0……定価¥32,000▶特価¥23,500
●ナイル……定価¥95,000▶特価¥63,500
●アシストパワーベース……定価¥19,400▶特価¥13,800
●アシストカード……定価¥9,700▶特価¥6,500
●d-BASE IV 2.0J……定価¥128,000▶特価¥89,800
●F1-DATABOX 2.5……定価¥40,000▶特価¥28,800
●dBXL Ver.1.5……定価¥39,800▶特価¥31,500
●QUICKSILVER Ver.1.5……定価¥79,800▶特価¥62,500
●PARADOX 4.0Jキャンペーン版……定価¥48,000▶特価¥34,500
●Let'sアイリスV……定価¥58,000▶特価¥40,600
●Champion……定価¥35,000▶特価¥25,500
●Express for Win……定価¥38,000▶特価¥25,800
●DB Pro for Windows……定価¥38,000▶特価¥26,000

〈表計算〉
●Lotus 123 R2.4J……定価¥58,000▶特価¥42,000
●Lotus 123 R4J……定価¥58,000▶特価¥42,000
●123 Note Book R2.0……定価¥18,000▶特価¥13,500
●MS-EXCSL 4.0J……定価¥58,000▶特価¥42,000
●Cubick CALC……定価¥78,000▶特価¥52,500
●アシストカルク……定価¥9,700▶特価¥6,500
●アシストカルク Pro……定価¥12,500▶特価¥8,500
●QUATTORO PRO……定価¥58,000▶特価¥31,500

〈グラフィック〉
●花子 Ver.2.0……定価¥58,000▶特価¥39,500
●CANDY4……定価¥58,000▶特価¥41,000
●3D PERS Ver.2.0……定価¥80,000▶特価¥58,000
●アシストアート……定価¥9,700▶特価¥6,500
●アシストアートペイントマスター……定価¥15,000▶特価¥11,000
●マルチペイント……定価¥14,800▶特価¥10,800
●頭脳 Win CAD2……定価¥58,000▶特価¥42,500

〈通信〉
●まいとーく Ver.2.1……定価¥28,000▶特価¥17,800
●まいとーく for Windows……定価¥28,000▶特価¥18,600
●CCT98III……定価¥20,000▶特価¥15,000
●ACCESS MATE3……定価¥19,800▶特価¥15,500
●Let's Talk かたろう……定価¥38,000▶特価¥26,500
●アシストコール……定価¥9,700▶特価¥6,500

〈OS・言語〉
●MS-DOS 3.3D 基本機能セット……定価¥9,800▶特価¥6,900
●MS-DOS 3.3D 拡張機能セット……定価¥8,200▶特価¥6,600
●MS-DOS 5.0A 基本機能セット……定価¥9,800▶特価¥6,900
●MS-DOS 5.0A 拡張機能セット……定価¥8,200▶特価¥6,600
●MS-Windows 3.1(NEC)……定価¥21,800▶特価¥16,300
●MS-Windows 3.1(マイクロソフト)……定価¥19,800▶特価¥13,800
●Quick C……定価¥20,000▶特価¥13,500
●Quick BASIC……定価¥20,000▶特価¥13,500
●True BASIC……定価¥18,000▶特価¥11,700
●Turbo C++2nd Edition……定価¥20,000▶特価¥14,300
●Borland C++ Ver.3.1……定価¥40,000▶特価¥28,000

〈エディタ・ユーティリティ〉
●MIFES98 5.0……定価¥38,000▶特価¥27,500
●章子の書斎……定価¥16,000▶特価¥11,000
●ノートンユーティリティー 6.0……定価¥28,000▶特価¥21,000
●Disk XII Ver.2.1……定価¥12,800▶特価¥9,000
●Norton Back up……定価¥28,000▶特価¥21,000
●VZエディター……定価¥9,800▶特価¥7,800
●ノストラダムス98……定価¥28,000▶特価¥21,800
●エコロジーII……定価¥28,000▶特価¥21,800
●オーシャノグラフィII……定価¥22,000▶特価¥17,500
●全略ハードディスク殿 Ver.2.5……定価¥18,000▶特価¥12,000
●Newton98 Ver.2.0……定価¥9,700▶特価¥7,500

〈業務用〉
●三代目大番頭 Ver.3.0……定価¥250,000▶特価¥168,000
●弥生会計III……定価¥80,000▶特価¥48,000
●弥生かんたん帳簿2……定価¥48,000▶特価¥31,800
●TOP財務会計エキスパートII Bシステム……定価¥198,000▶特価¥132,000
●おまかせ申告……定価¥48,000▶特価¥31,500

〈その他〉
●MS-OFFICE……定価¥78,000▶特価¥49,800
●WINDOWS OFFICE R2……定価¥98,000▶特価¥69,800
●ロータスフリーランス 3.1……定価¥58,000▶特価¥42,000
●MS-Works 3.1……定価¥29,800▶特価¥19,800
●MAXLINE Ver.2.0……定価¥18,000▶特価¥13,500
●WXII+/WXII win(各)……定価¥9,800▶特価¥7,000
●ハイパー家計簿 Ver.3.0……定価¥9,800▶特価¥7,200
●ハイパー住所録 Ver.3.0……定価¥12,800▶特価¥9,500
●てきぱきパパ……定価¥9,800▶特価¥7,200
●てきぱきマム3……定価¥9,800▶特価¥7,200

オープニングセール 期間＝11/8〜12/7

●定休日 毎週水曜日

ズバリ超特価セールでご奉仕!!

今月の特価品



●ACM-217(アルファデータ)
17インチマルチスキャンディスプレイ
●0.28mm、ノングレア ●ノン・インターレース
定価¥128,000▶特価¥94,800

① ●PC-9821As/U2(本体)
●ACM-217(17インチ、アルファデータ)
定価¥576,000▶特価¥385,000

② ●PC-9821Ap/U2(本体)
●ACM-217(17インチ、アルファデータ)
定価¥678,000▶特価¥452,000



■JUSTIN(ロジテック)(バスマスタ方式HD)
⊙SHD-B240 定価¥99,800 P&A特価¥57,800
⊙SHD-B120 定価¥69,800 P&A特価¥48,800



■NOVAII(緑電子)
⊙200MB 定価¥99,800 特価¥54,000
⊙340MB 定価¥149,800 特価¥75,000



■日本アルトス
⊙Birth-240ES 定価¥99,800 P&A特価¥47,800
⊙Birth-120NS P&A特価¥35,800



■緑電子
⊙V-120 定価¥81,800 P&A特価¥42,500

ハードディスク&シリコンディスク (送料¥1,000)

テクサ
- ES-170 定価¥99,800▶特価¥47,800
- 240 定価¥99,800▶特価¥55,000
- 360 定価¥129,800▶特価¥89,800
- ST-240P 定価¥128,000▶特価¥89,800
- 540P 定価¥198,000▶特価¥130,000
- TX-HW170F(FEL内蔵) 定価¥49,800▶特価¥32,000
- TX-HW170M(MAT内蔵) 定価¥54,800▶特価¥34,500
- HW240M(〃) 定価¥74,800▶特価¥43,500
- HW340M(〃) 定価¥98,800▶特価¥53,500
- HD520M(〃) 定価¥179,800▶特価¥94,500
- TR-NE170(NS/E以降内蔵) 定価¥59,800▶特価¥34,800
- NE250(〃) 定価¥79,800▶特価¥57,500
- NE340(〃) 定価¥129,800▶特価¥86,000
- NA-CP170(エプソン、AR/AS内蔵) 定価¥78,000▶特価¥46,500
- CP250(〃) 定価¥98,000▶特価¥64,000
- CP340(〃) 定価¥128,000▶特価¥88,000

緑電子
- CG-EB160C-HN(BX/BA内蔵) 定価¥49,800▶特価¥29,000
- EB230C-HN(〃) 定価¥84,800▶特価¥34,800
- EA160C-HN(Ae/As/Ap内蔵) 定価¥54,800▶特価¥34,800
- EA230C-HN(〃) 定価¥94,800▶特価¥35,800
- V-120(NOVA) 定価¥81,800▶特価¥42,500
- 200 定価¥118,000▶特価¥51,500
- V2-340(NOVAII) 定価¥149,800▶特価¥75,000
- M-120(マリーネ) 定価¥98,000▶特価¥61,000
- 200 定価¥118,000▶特価¥77,500
- ワークス in HD(HD120M+MSワークス) 定価¥89,800▶特価¥34,800
- ビルトN120(NS/E以降内蔵) 定価¥77,000▶特価¥33,800
- N200(〃) 定価¥97,000▶特価¥46,000
- N340(〃) 定価¥137,000▶特価¥61,000
- びると館(I/Fボード付) 定価¥49,800▶特価¥37,900
- MDC-55NSA(98Note用SCSI I/F) 定価¥19,800▶特価¥15,500
- TF-120(安心館) 定価¥69,800▶特価¥53,800

ICM
- PF-180DB/FB 定価¥99,800▶特価¥69,000
- 240DB/FB 定価¥118,000▶特価¥81,700
- 340DB/FB 定価¥158,000▶特価¥109,000
- INTER-240BN(FEL内蔵) 定価¥49,800▶特価¥35,000
- 340BN(〃) 定価¥69,800▶特価¥49,000
- 500BN(〃) 定価¥145,800▶特価¥102,000
- 120A (MAT内蔵) 定価¥53,800▶特価¥29,000
- 240AN(〃) 定価¥53,800▶特価¥37,800
- 340AN(〃) 定価¥73,800▶特価¥51,800
- 500AN(〃) 定価¥149,800▶特価¥104,800
- INTER-180GE 定価¥158,000▶特価¥70,000
- 240G 定価¥188,000▶特価¥103,000

- PACK-NV80 (NS/E以降内蔵) 定価¥49,000▶特価¥34,500
- NV120(〃) 定価¥59,000▶特価¥41,500
- NV200(〃) 定価¥79,000▶特価¥55,500
- NV340(〃) 定価¥138,000▶特価¥96,500
- PACK-EV80 (AR/AS内蔵) 定価¥49,000▶特価¥34,500
- EV120(〃) 定価¥59,000▶特価¥41,500
- EV200(〃) 定価¥79,000▶特価¥55,500
- EV340(〃) 定価¥138,000▶特価¥96,500

ロジテック
- SHD-B170 定価¥74,800▶特価¥54,000
- B340 定価¥109,800▶特価¥79,500
- LHD-B540 定価¥168,000▶特価¥121,000
- LHD-B120H 定価¥99,800▶特価¥62,800
- B240H 定価¥129,800▶特価¥73,800
- LHD-FE120K(BX/BA) 定価¥49,800▶特価¥25,800
- FE170KA 定価¥49,800▶特価¥28,800
- FE240K 定価¥74,800▶特価¥48,500
- FE340KA 定価¥94,800▶特価¥47,500
- FE540KA 定価¥149,800▶特価¥108,000
- LHD-MA120P(AE/AS/AP) 定価¥44,800▶特価¥28,500
- MA170PA 定価¥53,800▶特価¥31,500
- MA240P 定価¥78,000▶特価¥41,000
- MA340PA 定価¥98,800▶特価¥48,500
- MA540PA 定価¥153,800▶特価¥111,000
- LHD-E100K(エプソンGシリーズ内蔵) 定価¥99,800▶特価¥49,800
- E200K(〃) 定価¥138,000▶特価¥72,000
- LHD-NS80J (NS/E以降内蔵) 定価¥49,800▶特価¥25,800
- NS130J(〃) 定価¥64,800▶特価¥36,800
- NS200 (〃) 定価¥89,800▶特価¥51,000
- NS340 (〃) 定価¥129,800▶特価¥93,000
- LHD-EN80 (AR/AS内蔵) 定価¥59,800▶特価¥29,500
- EN130(〃) 定価¥64,800▶特価¥39,800
- EN200(〃) 定価¥89,800▶特価¥55,500
- EN340(〃) 定価¥129,800▶特価¥93,000

メルコ
- SDR-4000S(シリコンディスク) ▶特価¥42,000
- 8000S(〃) ▶特価¥56,800
- 20MS(〃) ▶特価¥99,800
- 40MS(〃) ▶特価¥172,000
- 80MS(〃) ▶特価¥316,000
- 100MS(〃) ▶特価¥388,000

I/Oデータ
- SDB- 8ML(シリコンディスク) ▶特価¥55,000
- 16ML(〃) ▶特価¥86,000
- 24ML(〃) ▶特価¥115,000
- 32ML(〃) ▶特価¥143,000
- 40ML(〃) ▶特価¥170,000

RAMディスク (送料¥700)

■メルコ
- E21-4000T(MULTI) 特価¥23,800
- EAB-4000T(FEL/MAT) 特価¥23,800
- 8000T(〃) 特価¥43,800
- 12MT(〃) 特価¥63,800
- ECE-4000T(Ce) 特価¥23,800
- ECS-4000S(CS) 特価¥23,200
- EDA-4000T(DA) 特価¥23,800
- 8000T(〃) 特価¥43,800
- EDS-4000S(DS) 特価¥23,200
- EDX-4000S(DX) 特価¥28,100
- EFA-4000T(FA) 特価¥23,800
- 8000T(〃) 特価¥43,800
- EFS-4000T(FS) 特価¥23,800
- EMJ-2000S 特価¥19,300
- 4000S 特価¥27,100
- 8000S 特価¥42,700
- 16MS 特価¥73,800
- EML-4000T(LS/LX/LV) 特価¥27,800
- ENA-4000T(NA) 特価¥20,500
- 8000T(〃) 特価¥38,000
- ENE-4000T(Ne) 特価¥20,500
- 8000T(〃) 特価¥38,000
- 12MT(〃) 特価¥55,000
- ENR-4000T(NS/R) 特価¥20,500
- 8000T(〃) 特価¥38,000
- ENT-6000T(NS/T) 特価¥29,300
- ENX-4000T(NX/C) 特価¥20,500
- 8000T(〃) 特価¥38,000
- 12MT(〃) 特価¥55,000
- ERB-4000S(386/486) 特価¥29,600
- ERC-4000S(386P/486P) 特価¥29,600
- ERX-3000(EX/RX) 特価¥19,300
- MES-3000T(ES) 特価¥19,800
- MRC-3000S(RA2/5) 特価¥19,300
- MRL-4000T(RL) 特価¥27,800
- MRS-4000T(RS) 特価¥27,800
- MTA-4000T(98T) 特価¥27,800
- RCD-4000S(NOTE) 特価¥20,300
- 8000S(〃) 特価¥38,900
- 16MT(〃) 特価¥118,000
- 24MT(〃) 特価¥172,000
- XMB-1000T 特価¥6,000
- XMC-2000T 特価¥10,400
- XMD-4000T 特価¥23,800
- XRB-1000S(エプソンPC) 特価¥6,300
- 2000S(〃) 特価¥10,200
- 4000S(〃) 特価¥18,700
- XRE-2000S(AR/AS) 特価¥11,800
- 4000S(〃) 特価¥22,300

■アイオーデータ
- 98NTII-2M(NOTE) 特価¥10,700
- 4M(〃) 特価¥21,400
- 8M(〃) 特価¥41,100
- BA34-4M(FEL/MAT) 特価¥23,000
- 6M(〃) 特価¥32,000
- 8M(〃) 特価¥40,200
- 10M(〃) 特価¥50,100
- 12M(〃) 特価¥59,100
- 14M(〃) 特価¥68,100
- EP-386M-2M(386M) 特価¥35,000
- EP-NTB-2MS(N/BOOK) 特価¥10,500
- 4MS(〃) 特価¥19,400
- 6MS(〃) 特価¥29,200
- 8MS(〃) 特価¥38,900
- EP-RB7D-4MS(386/486) 特価¥29,700
- 8MS(〃) 特価¥46,100
- EP-RB01-4M(SR/SE/P) 特価¥31,000
- EP-RB01-8M(〃) 特価¥48,500
- EP-SIM-2MT(386/486) 特価¥11,000
- 4MT(〃) 特価¥19,500
- EP-SIMn-2ME(AR/AS) 特価¥12,000
- 4ME(〃) 特価¥22,400
- FS34-4MS(FS/FX) 特価¥21,200
- FS34-6MS(FS/FX) 特価¥29,500
- 8MS(〃) 特価¥37,000
- MC34-4M(Ce) 特価¥22,000
- ML34-4M(MULTI) 特価¥20,800
- NA34-2M(NA) 特価¥10,400
- 4M(〃) 特価¥18,100
- 8M(〃) 特価¥34,500
- NE34-4M(Ne) 特価¥23,500
- 8M(〃) 特価¥40,000
- 12M(〃) 特価¥57,500
- NR34X-2M(NS/R) 特価¥15,800
- 4M(〃) 特価¥24,800
- 8M(〃) 特価¥46,300
- NT34-2MT(NS/T) 特価¥12,400
- 6MT(〃) 特価¥29,000
- NX34-4M(NX/C) 特価¥23,500
- 8M(〃) 特価¥40,000
- 12M(〃) 特価¥57,500
- PC34R-2M 特価¥18,700
- 4M 特価¥28,500
- 8M 特価¥44,800
- 12M 特価¥61,200
- 16M 特価¥77,500
- PIO-DA134-4MS(DA) 特価¥19,900
- 6MS(〃) 特価¥28,300
- 8MS(〃) 特価¥36,800
- 10MS(〃) 特価¥45,200
- 12MS(〃) 特価¥53,800
- PIO-DS134-4MS(DS) 特価¥20,000
- PIO-DX134S-4MS(DX) 特価¥26,000
- PIO-ES34-3MB(ES) 特価¥35,500
- PIO-EX134S-2MT 特価¥12,700
- 4MT 特価¥21,200
- PIO-RA34-3MS(RA) 特価¥18,800
- PIO-RX34-3MS(RX) 特価¥18,200
- PIO-SIM61-2MS 特価¥10,400

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
☎03-3651-0148(代) FAX.03-3651-0141
●営業時間：AM10:00〜PM7:00
日・祭：AM10:00〜PM6:00

●お近くの方は、お立寄下さい。専門係員が説明いたします。
●本体単品でも受付します。詳しくは、お電話にてお問合せ下さい。
●ビジネスソフト定価の15%引きOK.// TEL下さい。

全国通販

★頭金なし!
★即日発送

※お支払いは、便利な商品到着払い〈手数料(10万円まで900円)要〉をご利用下さい。

周辺機器コーナー (送料¥1,000)

◆パワーアップ・キット(NEC/EPSON)●処理速度を1.5〜1.7倍にアップ。

■メルコ
- HDX-16Q(FA/GF) 特価¥129,000
- HDX-16W(〃) 特価¥57,500
- HSP-D2S 特価¥81,500
- HDL-20W(DA/RA) 特価¥49,500
- HDL-16W(〃) 特価¥41,500
- HSP-DL (〃) 特価¥20,000
- HSS-DL7(〃) 特価¥32,900
- HSP-4SD33 (DX/RX/EX) 特価¥37,300
- HSS-4S7D33(〃) 特価¥44,800
- HSL-25 (DX/RX/EX/UX/VX) 特価¥28,900
- HSL-C25(〃) 特価¥35,500

■アイオデータ
- PK-A486DW4-L(DA/RA21) 特価¥36,500
- PK-A486/87DW4-L(〃) 特価¥48,900
- PK-VG486/87SW3-L(286VG) 特価¥34,800
- PK-VF486/87SW2-L(VE/VF) 特価¥30,800
- PK-V486/87SW2-L(286V) 特価¥30,800
- PK-X486/87SL-L(RX/DX/UX/EX/VX) 特価¥25,800
- PK-X486SL-L(〃) 特価¥23,300
- PK-CX486/87D-L(DA/RA/RL) 特価¥24,000
- PK-CX486DE-L(〃) 特価¥12,500
- PK-EP486D-L(S/V/G/GS) 特価¥14,200

- PC-IN503G(NEC) 特価¥102,500
- PC-IN505 (〃) 特価¥97,500
- 506 (〃) 特価¥158,500
- 502N(〃) 特価¥77,800
- GT-8000(エプソン) 特価¥205,000
- GT-6500+GT65RSPRB(エプソン) 特価¥128,000
- GT-1000(エプソン) 特価¥57,500
- 100V(〃) 特価¥31,300
- HS-40CLH+HS-BD(オムロン) 特価¥45,500
- HS-60FH+HS-BD (〃) 特価¥45,500
- HS-20G-BD(オムロン) 特価¥27,800
- HS-7RII(オムロン) 特価¥27,900
- 10RII(〃) 特価¥34,900
- HS-10R AQUEL(オムロン) 特価¥38,500
- JX-220 (シャープ) 特価¥104,000
- IO-735X(〃) 特価¥135,000
- スケッチメイト(ローランド) 特価¥52,500
- Power Window 928 特価¥54,000
- WAB-S(メルコ・ウィンドウアクセラレータ) 特価¥22,000
- GA-1024A 特価¥32,800
- GA-1280A 特価¥53,800
- DXY-1350(ローランド) 特価¥143,000
- DXY-1250(〃) 特価¥114,000
- ミュージ郎 500 V3(ローランド) 特価¥118,000
- ミュージ郎 300 V3(〃) 特価¥73,500
- ミュージ郎 300 BOARD V3(〃) 特価¥62,000
- ミュージ郎 55 (〃) 特価¥70,000
- ミュージ郎 50K (〃) 特価¥82,000
- SC-55MKII(ローランド) 特価¥57,000
- CM-300(ローランド) 特価¥47,800
- CM-500(〃) 特価¥92,000
- SK-50 SOUND CANVAS 特価¥74,000

モデム&FAXモデム (送料¥1,000)



〈インテグラン〉FAX MP96
通信ポコ 定価¥39,800
特価¥28,800

〈アイワ〉
- PV-P24(モデム・ポケット型) 特価¥14,800
- PV-PF24(FAXモデム・ポケット型) 特価¥19,800
- PV-PF144(FAXモデム・ポケット型) 特価¥33,500
- PV-AF24V5 (FAXモデム・ボックス型) 特価¥22,500
- PV-AF144V5(FAXモデム・ボックス型) 特価¥49,000

〈オムロン〉
- MD-24XT10V (FAXモデム・ボックス型) 特価¥22,500
- MD-24XL10V (FAXモデム・ポケット型) 特価¥20,300
- MD-96XT10V (FAXモデム・ボックス型) 特価¥35,500
- MD-96XL10V (FAXモデム・ポケット型) 特価¥35,500
- MD-96FL10V (モデム・ポケット型) 特価¥32,400
- MD-96FB5V (モデム・ボックス型) 特価¥47,000
- MD-144FB5V (モデム・ボックス型) 特価¥63,000

〈マイクロコア〉
- MC24FA5-P (FAXモデム・ポケット型) 特価¥17,800
- MC14400FX (FAXモデム・ボックス型) 特価¥34,500

外付FDD (送料¥1,000)

- CRC-FD3.5SS(3.5"×1) (C・リサーチ) 定価¥18,500▶特価¥13,500
- FD3.5WS(3.5"×2) (C・リサーチ) 定価¥31,800▶特価¥23,000
- FD3.5SH(3.5"×1自動) (C・リサーチ) 定価¥24,800▶特価¥18,000
- FD3.5WH(3.5"×2自動) (C・リサーチ) 定価¥36,800▶特価¥26,500
- FD5SS(5"×1) (C・リサーチ) 定価¥29,800▶特価¥21,500
- FD5WS(5"×2) (C・リサーチ) 定価¥44,800▶特価¥32,500
- FD5SH(5"×1自動) (C・リサーチ) 定価¥34,800▶特価¥25,000
- FD5WH(5"×2自動) (C・リサーチ) 定価¥50,800▶特価¥36,800
- FDCB(BX/BA用FDD I/Fボード)(C・リサーチ) 定価¥9,800▶特価¥7,500
- AD-F35S (3.5"×1) (アルファデーター) 定価¥22,800▶特価¥13,800
- F35SA(3.5"×1自動)(〃) 定価¥32,800▶特価¥19,000
- F35W (3.5"×2) (〃) 定価¥39,800▶特価¥23,000
- F35WA(3.5"×2自動)(〃) 定価¥49,800▶特価¥28,000
- F51L(5"×1) (〃) 定価¥37,800▶特価¥21,000
- F51W(5"×2) (〃) 定価¥52,800▶特価¥33,000
- F51WA(5"×2自動) (〃) 定価¥62,800▶特価¥39,000
- F50FA(FA/FS/FX内蔵自動)(アルファデーター) 定価¥34,800▶特価¥21,500
- F35TF(3モード・Mateスロット用)(アルファデーター) 定価¥24,800▶特価¥16,800
- FD351T(3モード 3.5"×1)(アルファデーター) 定価¥21,800▶特価¥15,800
- FD352T(3モード 3.5"×2)(〃) 定価¥35,800▶特価¥25,800
- AD-F35TS(3モード 3.5"×1)(アルファデーター) 定価¥29,800▶特価¥18,800
- F35TW(3モード 3.5"×2)(アルファデーター) 定価¥49,800▶特価¥30,000
- FIM(BX/BA用FDD I/Fボード)(アルファデーター) 定価¥14,800▶特価¥7,500

数値データプロセッサー(インテル) (送料¥1,000)

① JBOX80287-XL 定価¥24,800▶特価¥17,800
② JBOX387DX-33 定価¥72,000▶特価¥22,000
③ JBOX387SX-16 定価¥37,000▶特価¥17,700
④ JBOX387SX-20 定価¥40,000▶特価¥19,000
⑤ JBOX487SX-20 定価¥120,000▶特価¥78,000
⑥ JBOX-ODP486SX-20(BX対応) 定価¥69,000▶特価¥56,000
⑦ JBOX-ODP486SX-25(Ae対応) 定価¥86,000▶特価¥71,000
⑧ JBOX-ODP486DX-33(As対応) 定価¥115,000▶特価¥94,500

P&A特選パソコンラック&OAチェアー (消費税込み)(送料無料、離島を除く)

① 3段 ¥8,240
② 4段 ¥9,785
③ 5段 ¥11,845



(W-640)

※全機種→キャスター付
※上から2番目棚板移動可能(4/5段)
※フレーム色：4段→黒、3/5段→ホワイト

① ¥9,270
●布張り(ダークグレー)
●ガスシリンダー



② ¥13,390
●布張り(ダークグレー)
●ガスシリンダー
●肘付

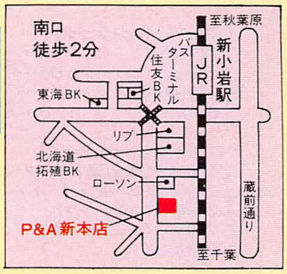


〔銀行振込でお申し込みの方〕(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
普通預金 1451576
(株)ピー・アンド・エー

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	2.9	3.9	4.9	5.4	8.4
回数	24	36	48	60	72
手数料	11.4	15.9	20.9	26.9	34.9





FUJITSU 販売店
パソコン P&A

特選プリンタ



■JOYRITER
⊙FP-150FX(48ドット)
定価￥59,800
特価￥38,500
(送料・消費税込み￥40,685)
⊙FP-110FN(24ドット)
定価￥49,800
特価￥21,000
(送料・消費税込み￥22,660)

モデム (送料￥1,000)

マイクロコア◆MC-14400FX
(定価￥46,800)▶特価￥34,500
富士通◆FMMD-3111G
(定価￥35,800)▶特価￥24,800
オムロン◆MD-24XT10V
(定価￥29,800)▶特価￥22,800
◆MD-96XT10V
(定価￥46,800)▶特価￥35,500
アイワ◆PV-AF144V5
(定価￥64,800)▶特価￥49,000

ALL NEW ハイパーステーション

▶FM-TOWNSⅡセットを、お買い上げの方にもれなくプレゼント!
●ディスケット5枚

FM TOWNSシリーズのモニター変更
①FM-DP5351(マスクピッチ0.38=トリニトロン管￥89,800)に変更の場合￥13,000を加算して下さい。
②FM-DP5361(マスクピッチ0.26=トリニトロン管￥138,000)に変更の場合￥44,000を加算して下さい。

待望のFM-TOWNS 486シリーズ

FM TOWNSⅡモデル HR



●FM-TOWNSⅡモデル HR20(本体)‥定価￥328,000
●FMT-DP533(カラーモニター)……定価￥ 69,800
●FMT-KB107/207(キーボード)……定価￥ 30,000
定価合計￥427,800
P&A特価!! TEL下さい。
Ⓐ FM-TOWNSⅡモデル HR200+FMT-DP533+FMT-KB107/207…定価￥567,800▶特価TEL下さい。
Ⓑ FM-TOWNSⅡモデル HR100+FMT-DP533+FMT-KB107/207…定価￥507,800▶特価TEL下さい。

FM TOWNSⅡモデル UR



●FM-TOWNSⅡモデル UR20(本体)‥定価￥288,000
●FMT-KB101A/202A(キーボード)‥定価￥ 10,000
定価合計￥298,000
P&A特価!! TEL下さい。
Ⓒ FM-TOWNSⅡモデル UR40+FMT-KB101A/202A‥定価￥348,000▶特価TEL下さい。
Ⓓ FM-TOWNSⅡモデル UR80+FMT-KB101A/202A‥定価￥368,000▶特価TEL下さい。

FM-TOWNS新シリーズ…ALL NEWラインアップ!

FM TOWNSⅡモデル HG20



●FM-TOWNSⅡモデル HG20(本体)………定価￥303,000
●FMT-DP533(カラーモニター)…………定価￥ 69,800
●FMT-KB107/207(キーボード)…………定価￥ 30,000
定価合計￥402,800 ▶特価TEL下さい。
■FM-TOWNSⅡモデル HG100+FMT-DP533+FMT-KB107/207‥定価￥482,800▶特価TEL下さい。
■FM-TOWNSⅡモデル HG40 +FMT-DP533+FMT-KB107/207‥定価￥452,800▶特価TEL下さい。

FM TOWNSⅡモデル UG20



●FM-TOWNSⅡモデル UG20(本体)………定価￥268,000
●FMT-KB101A/202A(キーボード)………定価￥ 10,000
定価合計￥278,000 ▶特価TEL下さい。
■FM-TOWNSⅡモデル UG80+FMT-KB101A/202A‥定価￥348,000▶特価TEL下さい。
■FM-TOWNSⅡモデル UG40+FMT-KB101A/202A‥定価￥328,000▶特価TEL下さい。
■FM-TOWNSⅡモデル UG10+FMT-KB101A/202A‥定価￥248,000▶特価TEL下さい。

お支払いは、便利な商品到着払い〈手数料(10万円まで900円)要〉をご利用下さい。

P&A特選 ズバリ お買い得セット

HR20 お買い得ビジネス万全セット 限定20セット



FM TOWNSⅡHR20(本体)‥‥定価￥328,000
FMT-KB107/207(テンキー付キーボード)‥‥定価￥ 30,000
FMT-DP5351(トリニトロンディスプレイ)‥‥定価￥ 89,800
HM-V04TA(4MB RAM 富士通OA)‥‥定価￥ 19,800
FR-150FX(48ドットプリンタケーブル付)‥‥定価￥ 59,800
定価合計￥527,400
P&A特価￥298,000

UR20 ビデオ編集AVセット 限定20セット



FM TOWNSⅡUR20(本体)……定価￥288,000
FMT-KB101A/202A(キーボード)……定価￥ 10,000
120MBハードディスク(富士通ドライブ使用)‥定価￥ 70,000
FMT-411(CRTケーブル付)(ビデオカードⅠ)‥定価￥ 39,000
FMT-SP201(ミニアンプスピーカー)……定価￥ 13,800
ホームスタジオ(ビデオ編集ソフト)……定価￥ 12,800
定価合計￥433,600
FMT-411をFMT-412A(ビデオカードⅡ)に変更の場合18,900円加算して下さい。
P&A特価￥265,000

UX20



●UX20(本体)……定価￥288,000
●KB101A(キーボード)定価￥ 10,000
定価合計￥298,000
P&A特価￥1?5,000

周辺機器コーナー (送料￥1,000・消費税別)

- CS-M120W(光磁気ディスク) 定価￥178,000▶特価￥112,000
- FMPR-221G(熱転写プリンタ) 定価￥120,000▶特価￥87,800
- FMT-417(ビデオ出力ユニット) 定価￥59,800▶特価￥42,000
- Hyper View(アクセラレータボード) 定価￥98,000▶特価￥69,000
- MF-5517J(17"インチディスプレイ) ▶特価￥105,000
- FMJP-211(カラーインクジェット) 定価￥398,000▶特価￥298,000
- FMT-412A(ビデオカード) 定価￥40,000▶特価￥28,000
- FMT-TB111(TOWNSタブレット) 定価￥39,800▶特価￥28,500
- FMT-TU101(TVチューナーユニット) 定価￥39,800▶特価￥27,900
- FMSC-6111G(カラースキャナー) 定価￥178,000▶特価￥125,000

- FMT-361(オーバードライブカード)……定価￥ 89,800▶特価￥ 47,500
- FMT-351/352(数値演算)……定価￥120,000▶特価￥ 84,000
- FMT-401(MIDIカード)……定価￥ 35,000▶特価￥ 26,200
- MC-P12T(MIDIカード)……定価￥ 19,800▶特価￥ 16,800
- FMT-402(MIDIカード)……定価￥ 35,000▶特価￥ 26,200
- FMT-411(ビデオカード)……定価￥ 35,000▶特価￥ 26,200
- FMT-SP101(アンプスピーカー)……定価￥ 29,800▶特価￥ 20,900
- FMT-SP201(ミニアンプスピーカーシステム)……定価￥ 13,800▶特価￥ 10,400
- FMT-611(拡張ユニット)……定価￥ 39,800▶特価￥ 29,800
- FMT-121(SCSIカード)……定価￥ 30,000▶特価￥ 22,500
- FMT-MO103(マウス)……定価￥ 7,800▶特価￥ 5,900
- FMSC-201G(スキャナー)……定価￥ 89,800▶特価￥ 64,600
- FMT-416(チューナーカード)……定価￥ 38,800▶特価￥ 29,100
- FMT-403(MIDI音源カード)……定価￥ 72,800▶特価￥ 54,600
- FMT-621(I/O拡張ユニット)……定価￥ 89,000▶特価￥ 66,700
- SD-03R(外付FD)……定価￥ 55,000▶特価￥ 38,000
- SD-05R(外付FD)……定価￥ 60,000▶特価￥ 47,500
- FMT-461(フルカラーカード)……定価￥128,000▶特価￥ 95,000
- FMT-462(フルカラービデオキャプチャー)……定価￥ 80,000▶特価￥ 60,000
- FMT-451(JPEGカード)……定価￥128,000▶特価￥ 96,000
- FMT-415(ビデオプロセッサカードⅡ)……定価￥198,000▶特価￥148,000
- FMT-PD211(磁気ディスク)……定価￥278,000▶特価￥208,000
- PRINT-BOYⅡ……定価￥ 29,800▶特価￥ 22,000
- PRINT-BOY……定価￥ 24,800▶特価￥ 9,900
- FMT-HS101(ヘッドセット)……定価￥ 6,500▶特価￥ 4,900
- FMT-MD302(モデムカード)……定価￥ 49,000▶特価￥ 35,000
- FMT-431A(ADPCM録音カード)……定価￥248,000▶特価￥185,000
- FMT-421(ADPCM再生カード)……定価￥ 34,800▶特価￥ 26,000

ソフトコーナー (送料・消費税別)

〈ワープロ〉
- FM-OASYS(V1.0L36)……定価￥55,000▶特価￥40,900
- FM-OASYS(V1.0L51)……定価￥58,000▶特価￥43,100
- FM-OASYS for WIN V2.0……定価￥58,000▶特価￥43,100
- テラTOWNSⅡ……定価￥32,000▶特価￥23,800
- ハイパー遊名人……定価￥42,000▶特価￥31,200
- MS-WORKS……定価￥40,000▶特価￥29,200
- アミプロ R3J……定価￥58,000▶特価￥42,000
- アシスト・レター……定価￥ 9,700▶特価￥ 7,000

〈データベース〉
- 画DB……定価￥29,800▶特価￥22,100
- DB・PRO……定価￥56,000▶特価￥36,500
- アシスト・カード……定価￥ 9,700▶特価￥ 7,000

〈グラフィック〉
- TOWNS-PAINTⅡ……定価￥48,000▶特価￥35,400
- Z's STAFF・PRO-TOWNS……定価￥58,000▶特価￥39,000
- アシスト・アート……定価￥ 9,700▶特価￥ 7,000
- MANY COLORS……定価￥ 9,800▶特価￥ 7,000

〈表計算〉
- MS-EXCEL 4.0J……定価￥58,000▶特価￥42,000
- ロータス1-2-3 R4J……定価￥58,000▶特価￥42,000
- アシスト・カルク……定価￥ 9,700▶特価￥ 7,000

〈OS・言語〉
- MS-DOS V3.1L36(基本機能)‥定価￥ 9,800▶特価￥ 7,300
- MS-DOS V3.1L35(拡張機能)‥定価￥ 8,200▶特価￥ 6,200
- MS-DOS V5.0L22(基本機能)‥定価￥12,800▶特価￥ 9,500
- MS-DOS V5.0L20(拡張機能)‥定価￥10,000▶特価￥ 7,500
- システムソフトウェア V2.1L20……定価￥25,000▶特価￥18,600
- MS-Windows 3.1……定価￥18,800▶特価￥13,600
- High C-Compiler V1.7L1.2……定価￥40,000▶特価￥29,700
- F-BASIC386コンパイラV2.1……定価￥45,000▶特価￥32,500
- F-BASIC386 V2.1……定価￥25,000▶特価￥18,600

〈音楽・通信・その他〉
- EUPHONYⅡ-MTR V1.0L20‥定価￥49,800▶特価￥37,000
- MUSIC PRO-TOWNS……定価￥19,800▶特価￥14,700
- MUSIC PRO-TOWNS(MIDI)‥定価￥39,800▶特価￥29,000
- TOWNS-VNET V1.1……定価￥18,000▶特価￥13,400
- まいと～くイエロー……定価￥28,000▶特価￥18,000
- LiveMovie V1.1……定価￥49,800▶特価￥37,000
- Live Animation V1.1……定価￥49,800▶特価￥37,000
- HOME STUDIO V1.1L10……定価￥12,800▶特価￥ 9,500
- TOWNS Fullcolor V1.1……定価￥59,800▶特価￥44,500

NOTEパソコンの見逃せない逸品

FMR-CARD/E………限定10セット
FMR-CARD/E(本体)……￥198,000
ALL IN ONE NOTE……￥ 39,000
総合ソフト(ワープロ、表計算、グラフ、データベース) 特価￥146,000

■FMR50NLシリーズ ▶ディスケット5枚サービス

- FMR5NL8 A/B……定価￥328,000▶特価￥235,000
- FMR5NL7 A/B……定価￥298,000▶特価￥214,000
- FMR5NL1 A/B……定価￥198,000▶特価￥142,000

■FMR50NE/Tシリーズ ▶ディスケット5枚サービス

- FMR5NET8 A/B……定価￥588,000▶特価￥413,000
- FMR5NET7 A/B……定価￥558,000▶特価￥395,000
- FMR5NET1 A/B……定価￥468,000▶特価￥334,000

■FMR-50 CARD

①FMR-50 11A/B(￥278,000)……特価￥199,000
②FMR-50C 16A/B(￥398,000)……特価￥284,000
③FMR-NBC2(FMR-CARD/E)(￥198,000)……特価￥136,000

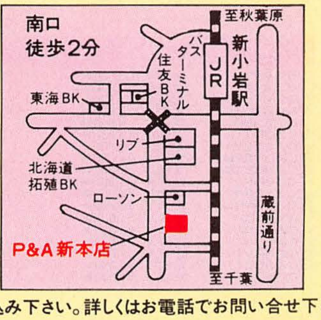
〔銀行振込でお申し込みの方〕(電信扱いでお振込み下さい。)
〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
普通預金 1451576
(株)ピー・アンド・エー

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
●営業時間:AM10:00～PM7:00 日・祭:AM10:00～PM6:00
☎03-3651-0148(代)
FAX.03-3651-0141
●定休日/毎週水曜日

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	2.9	3.9	4.9	5.4	8.4

回数	24	36	48	60	72
手数料	11.4	15.9	20.9	26.9	34.9



●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくはお電話でお問い合せ下さい。

ズバリご奉仕 SHARP

※お支払いは、便利な商品到着払い(手数料要)をご利用下さい。

P&Aならではの 新品パソコン 5年保証

《業界No.1の"P&Aメンテナンスサポート"》

最高の保証システム

① 業界最長の新品パソコン5年保証
（※モニター・プリンター3年間保証!! ※一部商品は除きます。）
② 中古パソコンの1年間保証（※モニター・プリンター6ヶ月間保証!!）
③ 初期不良交換期間3ヶ月（※新品商品に限らせていただきます。）
④ 永久買取保証
⑤ 配達日の指定OK!!（土曜・日曜・祭日もOK!!）
⑥ 夜間配達もOK!!（※PM6:00〜PM8:00の間 ※一部地域は除きます。）

便利でお得な支払いシステム

① 翌月一括払い手数料無料（ご利用下さい。）
② 業界No.1の低金利!!
③ 月々の支払いは¥1,000より
④ 9ヶ月先からのスキップ払いOK!!
⑤ 84回までの分割、ボーナス併用OK!!
⑥ カレッジクレジット
⑦ ステップアップクレジット
⑧ ボーナスだけで10回払いOK!!
⑨ 現金一括支払いOK!!
⑩ 商品到着払いOK!!（代引き手数料が必要になります。10万円まで900円）

（※商品・金額ご確認の上、銀行振込・現金書留にてご入金下さい。）

注目!!平成6年3月末一括払い手数料(金利)無料（平成5年12月末／平成6年1月末／2月末／3月末のいずれかをご指定ください。）



① **ハードディスクセット**
- CZ-500C+CZ-608D
- SHD-FMX120（ロジテック、120MB）
- ケーブル付

合計定価¥552,600
P&A超特価 **¥378,000**

② **MIDIミュージックセット**
- CZ-500C+CZ-608D
- SX-68MII（システムサコム）
- CM-300（ローランド）

合計定価¥570,600
P&A超特価 **¥399,000**

③ **通信セット**
- CZ-500C+CZ-608D
- MC-14400FX（FAXモデム、マイクロコア）
- CZ-257CSD（communication）

合計定価¥559,400
P&A超特価 **¥392,000**

④ **グラフィックセット**
- CZ-500C+CZ-608D
- HS-7RII（オムロン、スキャナ）
- Z's STAFF PRO-68K Ver.3.0（ツァイト）

合計定価¥590,600
P&A超特価 **¥405,000**

本体の変更

① CZ-510Cに変更の場合¥71,000
② CZ-300Cに変更の場合¥ 1,000
③ CZ-310Cに変更の場合¥64,000
加算して下さい。

モニターの変更

① CZ-607D（チューナー付）に変更の場合¥ 3,000
② CZ-614D（チューナー付）に変更の場合¥31,000
③ CZ-621D(B)…………に変更の場合¥58,000
加算して下さい。

※300シリーズにチューナー付のモニターを接続の場合CRTケーブルを購入して下さい。

X68030 発売記念

X68030をモニターとセットで／単品で 購入の方
さらに現在お持ちのパソコンと下取り交換されたお客様に期間中もれなく、
① サイバーステック （CZ-8NJ2 ¥23,800）
② X-68000フロッピーアタッシュケース （¥8,000）
とクリスタルボルシェ （¥8,000）

以上のいずれかプレゼント!!



X68000/68030専用ハードディスク （送料¥1,000・消費税別）

外付

■富士通（純正）
⊙FMHD-1201G
（120MB、17ms、ケーブル付）定価¥70,000
P&A特価¥49,800

■システムサコム
⊙HD-K200A（モッキンバード）
（200MB、13ms）定価¥79,800
P&A特価¥57,000



〈ロジテック〉
⊙SHD-FMX120（120MB）（ケーブル付）
……定価¥ 59,800▶特価¥47,000
⊙SHD-FMX240（240MB）（ケーブル付）
……定価¥138,000▶特価¥62,000

〈ジェフ〉
⊙GF-200（200MB/15ms/64K）‥定価¥ 98,000▶特価¥ 59,000
⊙GF-240e（240MB/15ms/64K）・定価¥118,000▶特価¥ 63,500
⊙GF-340i（340MB/14ms/64K）・定価¥158,000▶特価¥ 87,800
⊙GF-540i（540MB/8.5ms/256K）‥定価¥238,000▶特価¥151,800

内蔵



CZ-500C/300C専用
- CZ-5H08（80MB/23ms）
……定価¥ 98,000▶特価¥71,800
- CZ-5H16（160MB/18ms）
……定価¥135,000▶特価¥99,500

X68000 Compact XVI

旧シリーズ 今が買いどき!!
（クレジット表：送料・消費税込み）送料¥2,000・消費税別

①本体+モニター



- CZ-674C-H
- CZ-608D-H

定価¥392,800
P&A超特価 **¥162,000**

12回	14,800	24回	7,800	36回	5,400	48回	4,300	60回	3,600

②本体+モニター+FDD(5"×2)



- CZ-674C-H
- CZ-608D-H
- CZ-6FD5（FDD）

定価¥492,600
P&A超特価 **¥209,000**

12回	19,100	24回	10,100	36回	7,000	48回	5,500	60回	4,600

③本体+モニター（TVチューナー付）



- CZ-674C-H
- CZ-614D-TN
- CZ-6CR1（RGBケーブル）
- CZ-6CT1（TVコントロール）

定価¥443,000
P&A超特価 **¥199,000**

12回	18,200	24回	9,600	36回	6,700	48回	5,200	60回	4,400

④本体+モニター（TVチューナー付）+FDD(5"×2)



- CZ-674C-H
- CZ-614D-TN
- CZ-6CR1（RGBケーブル）
- CZ-6CT1（TVコントロール）
- CZ-6FD5（FDD）

定価¥542,800
P&A超特価 **¥247,000**

12回	22,500	24回	11,900	36回	8,300	48回	6,500	60回	5,400

X68000 XVI

①本体+モニター



- CZ-634C-TN（本体）
- CZ-608D-H（モニター）

定価¥462,800
P&A超特価 **¥213,000**

12回	19,500	24回	10,300	36回	7,100	48回	5,600	60回	4,700

②本体+モニター



- CZ-634C-TN（本体）
- CZ-614D-TN（モニター）

定価¥503,000
P&A超特価 **¥243,000**

12回	22,200	24回	11,700	36回	8,100	48回	6,400	60回	5,300

※Compact XVI/XVI①、②のモニターをCZ-607D-TN（定価¥ 99,800）に変更の場合¥ 3,000
CZ-621D(B)（定価¥168,000）に変更の場合¥58,000
加算して下さい



FDD（5インチ×2基）
■CZ-6FD5
（シャープ）
（定価¥99,800）
P&A超特価
¥49,800

X68030/68000 メモリボード（I/Oデータ）



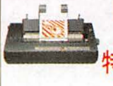
① SH-5BE4-8M（X68030用）
（送料・消費税込み¥47,586）特価¥45,500
② SH-6BE1-1ME（600C専用）
（送料・消費税込み¥12,669）特価¥11,600
③ 1MB増設RAMボード（ACE/PRO/PROII用）
（送料・消費税込み¥12,669）特価¥11,600
④ 2MB増設RAMボード（拡張スロット用）
（送料・消費税込み¥24,411）特価¥23,000
⑤ 4MB増設RAMボード（拡張スロット用）
（送料・消費税込み¥40,170）特価¥38,300

プリンター （ケーブル用紙付 送料¥1,000・消費税別）



■CZ-8PC5-BK
定価¥96,800
▶特価¥38,000
■CZ-8PK10
定価¥97,800
▶特価¥71,000

カラーイメージジェット



■IO-735X-B
定価¥248,000
特価¥128,000

カラーイメージスキャナ （送料¥1,000・消費税別）



■JX-220X《限定》
定価¥168,000
特価¥89,800



■JX-325X
定価¥190,000
特価¥143,000

光磁気ディスク（X68000用）



■CS-M120WA（コパル）
- ケーブル、ターミネータ付 定価¥178,000
特価¥119,000

■LMO-FMX330
- ケーブル、ターミネータ付 定価¥178,000
特価¥135,000

モデム （送料¥1,000）

メーカー	機種	定価	特価
マイクロコア	◆MC-14400FX	（定価¥46,800）	▶特価¥34,500
富士通	◆FMMD-3111G	（定価¥35,800）	▶特価¥24,800
オムロン	◆MD-24XT10V	（定価¥29,800）	▶特価¥22,800
	◆MD-96XT10V	（定価¥46,800）	▶特価¥35,500
アイワ	◆PV-AF144V5	（定価¥64,800）	▶特価¥49,000

周辺機器コーナー （送料¥1,000・消費税別）

No.	機種	定価	特価
①	CZ-8NSI	¥188,000	¥133,000
②	CZ-6VTI	¥69,800	¥49,500
③	CZ-6TU	¥33,100	¥23,900
④	BF-68PRO	¥19,800	¥14,400
⑤	CZ-8NM3	¥9,800	¥7,200
⑥	CZ-8NT1	¥13,800	¥10,000
⑦	CZ-6BE2A	¥59,800	¥42,800
⑧	CZ-6BE2B	¥54,800	¥39,300
⑨	CZ-6BE2D	¥54,800	¥39,300
⑩	CZ-6BF1	¥49,800	¥35,800
⑪	CZ-6BP1	¥79,800	¥57,000
⑫	CZ-6BM1	¥26,800	¥19,300
⑬	AN-S100	¥36,600	¥26,300
⑭	CZ-6SDI	¥44,800	¥32,500
⑮	CZ-6BN1	¥29,800	¥21,500
⑯	CZ-6BV1	¥21,000	¥15,200
⑰	CZ-6BC1	¥79,800	¥57,000
⑱	CZ-6BG1	¥59,800	¥43,000
⑳	CZ-6BU1	¥39,800	¥28,500
㉑	CZ-6PV1	¥198,000	¥142,000
㉒	CZ-6BS1	¥29,800	¥21,500
㉓	CZ-8NJ2	¥23,800	¥17,500
㉔	CZ-6BL2	¥298,000	¥214,000
㉕	JX-220X	¥168,000	¥121,000
㉖	CZ-6CSI(674C用)	¥12,000	¥8,900
㉗	CZ-68HA		¥91,000
㉘	CZ-6CR1(RGBケーブル)	¥4,500	¥3,600
㉙	CZ6CT1(テレビコントロール)	¥5,500	¥4,400
㉚	CZ-6BP2	¥45,800	¥33,300
㉛	CZ-5MPI(X68030用)	¥54,800	¥42,000

■システムサコムボード
- SX-68MII（MIDI）定価¥19,800▶特価¥13,500
- SX-68SC（SCSI）定価¥26,800▶特価¥17,500

（X68030用）
- CZ-5BE4 定価54,800→¥42,000
- CZ-5ME4 定価49,800→¥38,000

X68000用ソフトコーナー （送料¥700・消費税別）

商品	定価	特価
◆Z's STAFF PRO68K Ver.3.0（ツァイト）	¥58,000	¥37,500
◆Z's TRIPHONYデジタルクラフト（ツァイト）	¥39,800	¥27,000
◆テラッツォ（ハミングバード）	¥19,400	¥13,600
◆マジックパレット（ミュージカルプラン）	¥19,800	¥14,200
◆たーみのる2（SPS）	¥17,800	¥13,000
◆Mu-1 Super（サンワード）	¥39,800	¥28,500
◆CMA68K（シティソフト）	¥29,800	¥21,800
◆サイクロンEXPRESSα68	¥98,000	¥69,000
◆C-TRACE68 Ver.3.0（キャスト）	¥98,000	¥68,500
◆OS-9/X68030 V.2.4.5（マイクロウェアシステムズ）	¥25,000	¥19,900
◆C&Professional Pack V3.2（マイクロウェアジャパン）	¥80,000	¥57,800
◆ウェットペイント1〜3（ウエーブトレイン）（各）	¥15,000	¥11,500
◆マチエール Ver.2.0	¥39,800	¥28,800
◆Windex PRO68（JEL）	¥28,000	¥20,500
◆CZ-213MSD MUSIC PRO68K	¥18,800	¥13,200
◆CZ-214MSD SOUND PRO68K	¥15,800	¥11,300
◆CZ-215MSD Sampling PRO68K	¥17,800	¥12,500
◆CZ-220BSD DATA PRO68K	¥58,000	¥40,000
◆CZ-225BSV Multiword Ver.2.0	¥32,000	¥23,000
◆CZ-243BSD CYBERNOTE PRO68K	¥19,800	¥15,000
◆CZ-247MSD MUSIC PRO68K（MIDI）	¥28,800	¥20,500
◆CZ-249GSD CANVAS PRO68K	¥29,800	¥22,000
◆CZ-251BSD Hyper word	¥39,800	¥29,400
◆CZ-253BSD CARD PRO68K Ver.2.0	¥29,800	¥22,700
◆CZ-257CSD Communication PRO68K Ver.2.0	¥19,800	¥15,300
◆CZ-258BSD Teleportion PRO68K	¥22,800	¥16,900
◆CZ-261MSD MUSIC studio PRO68K Ver.2.0	¥28,800	¥21,200
◆CZ-263GWD Easypaint SX-68K	¥12,800	¥9,800
◆CZ-264GWD Easydraw SX-68K	¥19,800	¥15,300
◆CZ-265HSD New Print Shop Ver.2.0	¥20,000	¥15,400
◆CZ-266BSD Press Conductor PRO68K	¥28,800	¥22,000
◆CZ-267BSD CHART PRO68K	¥38,000	¥29,800
◆CZ-272CWD Communication SX68K	¥19,800	¥14,500
◆CZ-275MWD SOUND SX68K	¥15,800	¥11,500
◆CZ-284SSD OS-9/X68000 Ver.2.4	¥35,800	¥25,600
◆CZ-286BSD BUSINESS PRO68K	¥28,000	¥20,500
◆CZ-288LWD開発キット（workroom）	¥39,800	¥29,700
◆CZ-290TWD SX-WINDOWディスクアクセサリー集	¥14,800	¥11,500
◆CZ-294SS(5")/SSC(3.5") SX-WINDOW Ver.3.0	¥19,800	¥15,200
◆CZ-295LSD C-Compiler PRO68K Ver.2.1 NEW KIT	¥44,800	¥32,500

★ゲームソフト25%OFF!!（一部ソフト除く）

中古パソコンはP&Aにおまかせ!!

注目!!★中古パソコン1年間保証システム!!
（※モニター、プリンター6ヶ月間保証）

中古その場で高価現金買取り 高価下取りOK!! 電話一本ですぐ買える!

※お支払いは、便利な商品到着払い〈手数料(10万円まで900円)要〉をご利用下さい。

中古 大処分セール



●PC-9801 UV11 ¥59,000

NEC／エプソン
- PC-9801UF……¥72,000
- PC-9801EX2……¥85,000
- PC-9801UV21……¥62,000
- PC-9801UR……¥72,000
- PC-9801DX/U2……¥85,000
- PC-9801FX/U2……¥110,000
- PC-9801CV21……¥60,000
- PC-9801VM21……¥60,000
- PC-9801RX2……¥80,000
- PC-9801VX21……¥65,000
- PC-9801RA2+3MRAM……¥115,000
- PC-9801NV(ブルー)……¥75,000
- PC-9801NV……¥68,000
- PC-486GRプラス5……¥125,000

プリンター
- NEC PC-PR101……¥18,000
- PC-201G……¥27,000
- エプソン RP80IIK……¥16,000
- HG-2500……¥39,000
- VP-130K……¥20,000
- VP-300……¥17,000
- キヤノン BJ-130J……¥40,000
- スター TX-24CL……¥18,000
- BR-2415……¥23,000
- AR-2400……¥23,000
- シャープ CZ-8PC8……¥40,000
- CZ-8PC4……¥20,000
- CZ-8PC2……¥17,000
- CZ-8PC3……¥20,000

中古高価買取



PC9801 FS2 ¥90,000

- PC-9801UV11……¥30,000
- PC-9801RX21……¥55,000
- PC-9801RS21……¥60,000
- PC-9801RA21……¥65,000
- PC-9801DS2……¥65,000
- PC-9801DA2……¥80,000
- PC-9801FA2……¥100,000
- PC-9821/S1……¥100,000
- PC-9801NS/E……¥40,000
- PC-9801NS/T……¥65,000
- PC-9801NC……¥120,000
- PC-9801NA……¥70,000
- PC-9801NA/C……¥170,000
- PC-9801BX/U2……¥70,000
- PC-9821As/U2……¥170,000
- PC-9821Ce-S1……¥170,000
- PC-9821Ae/U2……¥150,000
- PC-9821Ap/U2……¥250,000

今月の中古特選品

TOWNS 20F



●モニター ●キーボード付 10台限 ¥115,000

TOWNSII UX20



●キーボード付 8台限 ¥125,000

TOWNSII CX20



●モニター ●キーボード付 20台限 ¥155,000

■モニター（NEC,TVチューナー付） 新品限定



⊙PC-TV454（定価¥128,300） 特価¥68,000
⊙PC-TV455（定価¥147,000） 特価¥75,000

下取り交換差額表

下取＼新品	モデル HR20	モデル HR100	モデル HR200
モデル UX20	150,000	240,000	280,000
モデル CX20	130,000	220,000	260,000
シャープ CZ-623C	140,000	220,000	260,000
シャープ CZ-653C	160,000	250,000	290,000
NEC PC-9801RX2	190,000	280,000	320,000
NEC PC-9801DA	140,000	230,000	270,000
NEC PC-9801DX	190,000	280,000	320,000

P&A特選 今月の中古特選品

●CZ-652CG
●CZ-603DG



¥95,000

- ●CZ-623C-TN……¥118,000
- ●CZ-653C-G……¥59,800
- ●CZ-611C-B……¥50,000

新古品
- ●CM-300……¥44,000
- ●CA30 アレンジ君……¥20,000
- ●CP40 はなうた君……¥20,000
- ●INTER-100ES……¥25,000
- ●MD-24FB5V……¥9,800
- ●AV080SX2……¥15,000

■PC-486GF2（EPSON）
★★新品（限定）★★



●CPU i486™SX(16MHz)
●3.5" FDD2基
定価¥348,000
特価¥135,000

グレードアップ差額表

下取＼新品	CZ-500CB	CZ-510CB (80MB HD内蔵)	CZ-300CB	CZ-310CB
CZ-674C	¥215,000	¥283,000	¥210,000	¥270,000
634C	¥195,000	¥263,000	¥190,000	¥250,000
644C	¥145,000	¥213,000	¥140,000	¥200,000
623C	¥225,000	¥293,000	¥220,000	¥280,000
653C	¥275,000	¥343,000	¥260,000	¥320,000
604C	¥245,000	¥313,000	¥250,000	¥310,000
603C	¥275,000	¥343,000	¥270,000	¥330,000
602C	¥275,000	¥343,000	¥270,000	¥330,000
601C	¥285,000	¥353,000	¥270,000	¥330,000
600C	¥295,000	¥363,000	¥280,000	¥340,000
611C	¥275,000	¥343,000	¥260,000	¥320,000
612C	¥265,000	¥333,000	¥260,000	¥320,000
613C	¥255,000	¥323,000	¥260,000	¥320,000
PC-9801RX2	¥265,000	¥333,000	¥260,000	¥320,000
DA2	¥235,000	¥303,000	¥230,000	¥290,000

中古・高価現金買取り/下取りOK!!

■まずはお電話下さい。下取り専用 買取り電話 ▶ ☎03-3651-1884 FAX.03-3651-0141
■下取り・買取りで、お急ぎの方は、直接当社に来店、または宅急便にてお送り下さい。

買取り価格…完動品・箱 マニュアル 付属品付の価格です。

●下取りの場合……価格は常に変動していますので査定額をお電話で確認して下さい。（差額は、P&A超低金利クレジットをご利用下さい。）
●買取りの場合……現品が着き次第、2日以内に買取り金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。
●近郊の方は、P&A本店まで、直接お持ち下さい。即金にて、¥1,000,000までお支払い致します。

●最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合せください
●買い取りのみ、または、中古品どうしの交換も致します。詳しくは電話にて、お問い合せ下さい
●価格は変動する場合もございますので、ご注文の際には必ず在庫をご確認下さい
●本商品の掲載の価格については、消費税は、含まれておりません
●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。（プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと）

〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。（電信扱いでお振込み下さい。）

〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
普通預金 1451576 (株)ピー・アンド・エー

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は¥1000円以上。

《便利な超低金利クレジットをご利用下さい》
●月々¥1,000円からOK.!! ●ボーナス払いOK（夏冬10回までOK）
●支払い回数 1回～84回 ●お支払いは、8ヶ月先からでもOK.!!

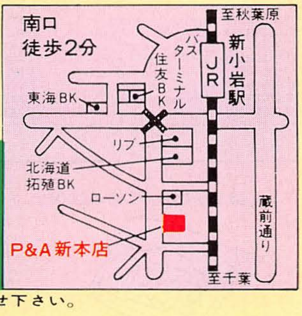
超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60	72
手数料	2.9	3.9	4.9	5.4	8.4	11.4	15.9	20.9	26.9	34.9

マイコン専門ショップ **P&A**

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
☎03-3651-0148(代) FAX.03-3651-0141

営業時間
平日：AM10:00～PM7:00
日祭：AM10:00～PM6:00



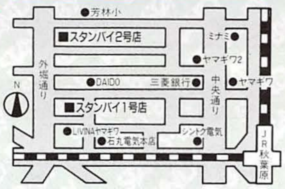
●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

メーカー公認のパソコン専門店スタンバイへ

SRG STAND-BY 東京店

安心 TEL.03-3258-8955

直接ご来店のお客さまはこちらへ



●東京1号店
〒101 東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル)
TEL.03-3258-8955
FAX.03-3258-8958

●東京2号店
〒101 東京都千代田区外神田3-3-3(槇町ビル)
TEL.03-3252-0290
FAX.03-3252-0292

営業時間 AM11:00〜PM7:00

●大阪店
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-2(桝本ビル)
TEL.06-641-1971
FAX.06-643-2148

●御支払は下記取引銀行へお願いします
東海銀行秋葉原支店 普通 546013 口座名儀 株式会社SRGスタンバイ
(わずかな手数料で商品到着時のお支払いOK!!)

●新品パソコン販売

★販売価格は全て、送料(一部を除く)・消費税込みです。

送料・税込みセット①
NEC PC-9801BX/U2 5年保証 保険付
SHARP CU-14MDセットで 3年保証
現金特価¥167,000
分割 月々 ¥3,700×60回

送料・税込みセット②
NEC PC-9801BX/M2 5年保証 保険付
SHARP CU-14MDセットで 3年保証
現金特価¥189,000
分割 月々 ¥4,200×60回

送料・税込みセット③
NEC PC-98MULTI Ce/S1 5年保証 保険付
現金特価¥270,000
分割 月々 ¥6,000×60回

送料・税込みセット④
NEC PC-9801NC(中古) 1年保証 保険付
現金特価¥199,900
分割 月々 ¥4,500×60回

送料・税込みセット⑤
EPSON PC-486SE2 5年保証 保険付
SHARP CU-14MDセットで 3年保証
現金特価¥169,000
分割 月々 ¥3,800×60回

送料・税込みセット⑥
EPSON PC-486SR2 5年保証 保険付
SHARP CU-14MDセットで 3年保証
現金特価¥218,000
分割 月々 ¥4,900×60回

送料・税込みセット⑦
EPSON PC-486 note AS2 5年保証 保険付
現金特価¥185,000
分割 月々 ¥4,100×60回

送料・税込みセット⑧
SHARP X68030 5年保証 保険付
CZ-614Dセットで 3年保証
現金特価¥激安の為お電話にて
分割 月々 ¥8,400×60回

送料・税込みセット⑨
FUJITSU FM-MARTY 5年保証 保険付
現金特価¥激安の為お電話にて
分割 月々 ¥6,100×12回

送料・税込みセット⑩
FUJITSU FM-TOWNS HR20 5年保証 保険付
DP5361・KB107セットで 3年保証
現金特価¥在庫処分特価
分割 月々 ¥6,800×60回

送料・税込みセット⑪
FUJITSU FM-TOWNS UR20 5年保証 保険付
KB101Aセットで
現金特価¥激安の為お電話にて
分割 月々 ¥4,600×60回

送料・税込みセット⑫
FUJITSU FM-TOWNS 20F(中古) 1年保証 保険付
DP531・KB105セットで
現金特価¥ 99,900
分割 月々 ¥9,000×12回

●ゲームソフト高額買取表

10/1現在の買取価格です。必ずお電話で確認してください。

機種名	買取価格
PC98	
ああっ女神さまっ	¥3,500
ウイニングポスト	¥4,000
ウェィポンス・オブ・ウオー	¥3,000
エルステディア	¥3,000
栄冠は君に3	¥2,000
記甲装神ヴァルカイザー2	¥2,000
機動戦士ガンダムMSフィールド2'93	¥2,000
クラウズ・オブ・ジーン HD版	¥2,000
クラシックロード2	¥3,000
KO世紀ビースト三獣士	¥3,000
現代大戦略EX	¥3,500
サザンアイズ	¥3,000
Jリーグサッカーウエーブの嵐	¥2,500
シュバルツシルト4	¥4,000
スタークルーザー2	¥2,500
ストラディア	¥3,000
卒業	¥3,000
ダービースタリオン98	¥3,000
D'ark外伝	¥2,000
誕生	¥3,500
ディファレント・レルム ー久遠の賢者ー	¥3,000
トキオ東京都24区	¥3,000
トリプルウオーズ外伝	¥4,000
独立戦争 -Liberty or Death-	¥2,500
ナイツ・オブ・スカイ	¥3,000
NET・JACK	¥3,000
信長の野望 覇王伝 WITH パワーアップ	¥4,000
信長の野望 覇王伝 パワーアップキット	¥2,000
ハープーン	¥3,000
バーニングドラゴン	¥2,500
バイブルマスター	¥2,000
HAMLET	¥3,000
ハイスクールウォー	¥2,200
バトルスキンパニック9821	¥2,500
ピンボール・ピンボール2	¥3,000
ぷよぷよ	¥2,000
プリンセスメーカー2	¥3,500
ふしぎの海のナディア	¥2,500
ファーストクィーン3	¥2,000
プラネッツ・エッジ	¥2,000
MADARA	¥3,500
エアーマネージメントⅡ 航空王をめざせ	¥3,000
LUNATIC DAWN	¥4,000
DENGEKI・DIVISON	¥2,500
PC98(アダルト)	
亜紀子(プレミアムバージョン)	¥2,500
イリウム	¥2,500
if	¥2,000
YES!	¥2,000
いくいくパッ君	¥2,800
イマージュ2	¥2,000
エンジェルアーミー	¥2,500
Oh! Pai	¥2,000
カスタム・メイト	¥3,000
学園物語(いけない放課後)	¥2,000
CAL3(完結編)	¥3,000
CAL外伝タイニーステップ	¥2,500
CARAT	¥2,000
CAT'S PART1	¥2,000
きゃんきゃんバニーエクストラ	¥3,000
究極麻雀アイドルグラフィックス	¥2,500
クィーン・アブ・デュエリスト	¥3,000
クィティアロード2	¥2,000
クイーンズライブラリー	¥3,000
G.R.(グラヴィティ・レスポンス)	¥2,300
グラムキャッツ2	¥2,200
くりーむレモン黒猫館	¥3,000
くるくるパーティ(プリンセス・クエスト)	¥3,000
GOKKO vol.1ドクター	¥2,500
コレクターD 番外編	¥2,000
Sala	¥2,000
JYB	¥2,000
シンク	¥4,000
雀ジャカ雀	¥2,000
スーパーリアル麻雀(HD版)	¥2,500
チャクラ	¥2,000
超・爆	¥3,000
電撃ナース	¥2,500
天使たちの午後5	¥2,500
天使たちの午後 SPECIAL2	¥2,000
DOR SE 魁	¥2,500
透明人間	¥2,000
DOR ベストセレクション CD版	¥4,000
同級生	¥2,800
東京巨乳ストーリー	¥2,500
ドラゴンマスターシルク	¥2,000
トゥインクルスター	¥2,000
NUT BERRY	¥2,500
奈緒美(美少女達の館)	¥2,000
ヌーク	¥2,000
NOVA	¥2,500
VASTNESS	¥3,000
VIPER-V6	¥2,000
初恋物語	¥2,500
花よりダンゴ2	¥2,000
バニラシンドローム	¥2,500
VIPER-V8	¥3,000
桃源境(ハーレムファンタジー)	¥2,000
V.G.(ヴァリアブル・ジオ)	¥2,500
ピュア2	¥2,000
美少女ハンターZX	¥2,500
フォーフラシュ	¥2,500
ブロッククエストV	¥1,500
プロスチューデントG	¥2,000
What is Fantasy?	¥2,000
星の砂物語	¥2,000
星の砂物語2	¥2,500
ポッキー2	¥2,000
マーシャルエイジ	¥2,500
満開電飾2	¥2,000
麻雀幼想曲2	¥2,000
みちよドリーマー	¥2,800
ムーンライトエナジー	¥2,300
メタルアイ	¥2,000
もっこりまん	¥3,000
やんやんのクイズいっちょまえ	¥2,000
妖幻道夢	¥2,000
妖獣倶楽部カスタム	¥1,500
リップスティックADV3	¥2,600
Lua	¥2,500
レッスルエンジェルス2	¥2,500
ワンパラウオーズ	¥2,500
ワーズ・ワーズ	¥2,500
あゆみちゃん物語	¥2,500
Engage Errards	¥3,000
カスタムメイト	¥3,000
ナイトシフター	¥2,000
ていんくる	¥2,000
妖獣戦記 -AD2048-	¥3,000
ヌーク2	¥3,000
シャングリラ2	¥3,500
POISON NEEDLE	¥2,000
HALF PIPE	¥3,000
麻雀幻想曲Ⅱ(9821)	¥2,000
GOKKO Vol2	¥3,000
ANGEL	¥3,000
X68	
悪魔城ドラキュラ	¥2,500
ウルティマサベージエンパイア	¥2,000
Winning Post	¥2,500
エトワールプリンセス	¥2,000
餓狼伝説	¥2,000
クレージークライマー1・2	¥3,000
リブル・ラブル	¥3,000
ロボットコンストラクションRC	¥2,000
コットン	¥3,000
X68(アダルト)	
あにまーじゃんV3	¥3,000
if	¥2,500
oh! Pai	¥2,500
きゃんきゃんバニーエクストラ	¥3,500
CARAT	¥3,000
CAT's PART1	¥2,500
コレクターD 番外編	¥2,000
天使たちの午後6	¥3,000
DOR SE さきがけ	¥2,000
ぷろ すちゅーでんとG	¥2,500
麻雀幼想曲2	¥2,000
メタルアイ	¥2,500
リップスティックADV3	¥2,500
Lua	¥3,000
ワーズワーズ	¥3,000
TOWNS	
ウイングコマンダー	¥2,000
ヴェインドリーム	¥2,500
栄冠は君に3	¥2,000
魂の門・ダンテの「神曲」より	¥2,500
ジェノサイド スクエア	¥2,500
シャドーオブザビースト2	¥2,000
スティーピア	¥2,000
卒業	¥2,500
達人王	¥2,500
ダイヤモンドプレイヤーズ	¥3,000
トキオ 東京都24区	¥3,000
ふしぎの海のナディア	¥3,000
マイクロコズム	¥2,000
モンキーアイランド	¥2,500
4Dテニス	¥2,000
雷電伝説	¥2,500
PLANET HARMONY	¥3,000
サークⅢ	¥4,000
サザンアイズ	¥3,000
飛翔鮫	¥2,000
プラネッツ・エッジ	¥2,500
ヴイェンドリームⅡ	¥2,500
神々の大地 -古事記外伝-	¥2,500
TOWNS(アダルト)	
あやよさん1-2-3	¥2,000
if	¥2,500
イリウム	¥3,000
きゃんきゃんバニープルミエールスピリッツ	¥3,000
きゃんきゃんバニー エクストラ	¥3,500
クイーン・オブ・デュエリスト	¥3,000
JYB	¥3,000
天使たちの午後6	¥3,500
DOR ベストセレクション上	¥3,000
DOR ベストセレクション下	¥3,000
DOR SE 魁	¥3,000
NOVA	¥3,000
花よりダンゴ2	¥2,500
ムーンライト・エナジー	¥2,500
メタルアイ	¥2,500
リップスティックADV3	¥3,000
レモンカクテル・コレクション	¥3,000
SECREシリーズ	¥3,000
oh! Pai	¥2,500
ワーズ・ワーズ	¥3,500
麻雀幼想曲Ⅱ	¥2,000

●中古パソコン高額買取表

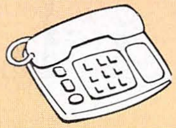
10/1現在の買取価格です。必ずお電話で確認してください。

機種名	買取価格
NEC	
PC-9801VM11	¥ 10,000
PC-9801VX21	¥ 17,000
PC-9801RX21	¥ 27,000
PC-9801DX2	¥ 31,000
PC-9801RS21	¥ 41,000
PC-9801DS2	¥ 44,000
PC-9801RA2	¥ 52,000
PC-9801RA21	¥ 67,000
PC-9801DA2	¥ 74,000
PC-9801UV11	¥ 10,000
PC-9801UX21	¥ 19,000
PC-9801EX2	¥ 31,000
PC-9801ES2	¥ 43,000
PC-9801N	¥ 31,000
PC-9801NV	¥ 43,000
PC-98DO	¥ 10,000
SHARP	
X68000ACE(2MB)	¥ 39,000
X68000EXPERT	¥ 50,000
X68000EXPERT2	¥ 55,000
X68000SUPER	¥ 67,000
X68000XVI	¥ 93,000
X68000PRO(2MB)	¥ 43,000
X68000PRO2(2MB)	¥ 47,000
EPSON	
PC-286V-STD	¥ 9,000
PC-286VE-STD	¥ 12,000
PC-286VF-STD	¥ 14,000
PC-286VS-STD	¥ 17,000
PC-286VG-STD	¥ 18,000
PC-286VJ-5	¥ 19,000
PC-386VR-STD	¥ 29,000
PC-386GE-5	¥ 34,000
PC-386V-STD	¥ 39,000
PC-286US-STD	¥ 7,000
PC-286UX-STD	¥ 12,000
PC-286C-STD	¥ 12,000
PC-386M-STD	¥ 29,000
PC-386P-2	¥ 32,000
FUJITSU	
FM-TOWNS/2 SET	¥ 43,000
FM-TOWNS/2F SET	¥ 63,000
FM-TOWNS/20F SET	¥ 73,000
FM-TOWNS2/CX20 SET	¥104,000
FM-TOWNS2/UX20 SET	¥ 63,000

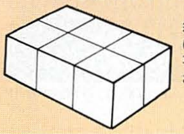
FM-TOWNSは(本体・CRT・KB・OS)のセット買取です。

完全予約制 買取り・下取り方法

①電話で予約お申し込みください。



②宅配便などでお送りください。



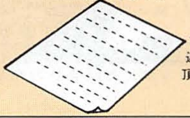
箱の無いお客様には、当店から専用の箱をお送りします。

③査定額をこちらから連絡します。



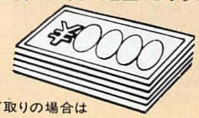
＊もし値段が合わないお客様はキャンセル料無しでお返しします。

④カンタンな必要書類をお送りします。



記入後、返送して頂きます。

⑤返送書類に従い送金します。



＊下取りの場合は差額をご入金頂きます。

MICOMSOFT

多機種対応型スキャンコンバータ・ユニット

XVGA-1v 新発売

XVGA-1vは、パソコンの映像信号の水平同期周波数24kHzと31kHzの信号を家庭用テレビのＮＴＳＣ標準信号に変換して、パソコンの画面を家庭用テレビで表示したりビデオデッキで録画することができます。

多機種対応型ですのでXVGA-1v 1台で、IBM-PC／IBM-PC互換機／マッキントッシュ／PC-9801VM以降の機種／PC286／386／486／FM-TOWNS／X68000などの複数の機種が使えます。水平同期周波数24kHzと31kHzの信号をどちらか入力した時点でＸＶＧＡ-1vが自動に標準ＮＴＳＣ信号15kHzに変換します。

家庭用ＴＶの映像出力は、アナログＲＧＢ21ピンマルチ端子／Ｓ端子／コンポジット・ビデオと3出力選択できます。

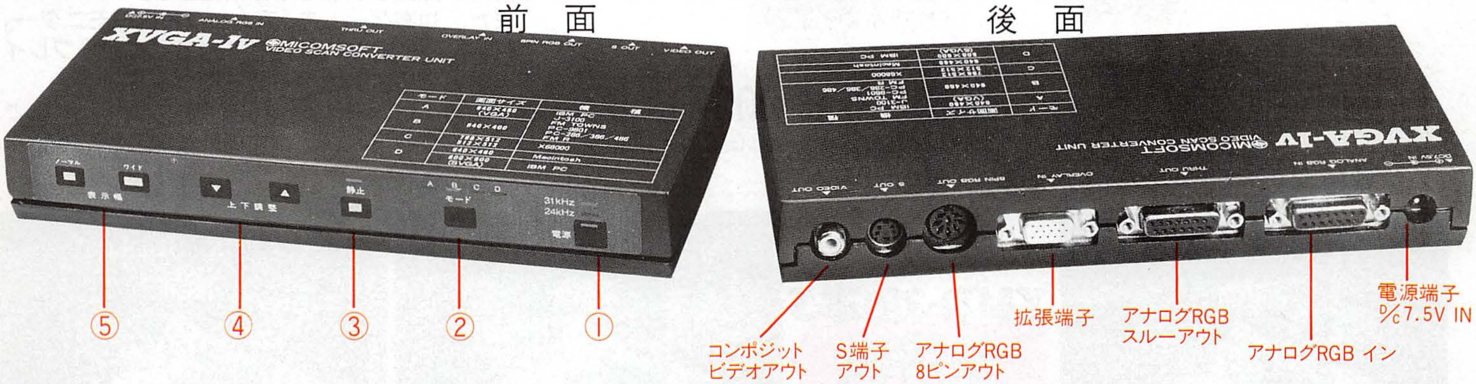
(画質は各端子の性能により異なりますので、ご注意下さい。またXVGA-1vは、ノーマル・モード専用ですハイレゾリューションモードには対応しません。)

対応機種と画面モード

機種	内容
IBM/IBM互換機	アナログRGB15ピン端子のある機種 画面モード：640×400ドット(24kHz)EGAモード，640×480ドット(31kHz)VGAモード
アップル	アナログRGB15ピン端子のある機種(要別売変換アダプター) 画面モード：640×480ドットの映像出力ができるカラーボードのみ対応
東　芝	J-3100シリーズ(アナログRGB15ピン端子がある機種) 画面モード：640×400ドット(24kHz)，640×480ドット(31kHz)VGAモード
富士通	FM-TOWNSシリーズ 画面モード：640×400ドット(24kHz)，640×480ドット(31kHz)
ＮＥＣ	PC-9801シリーズVM以降の機種(アナログRGB15ピン端子を有する機種) 画面モード：640×400ドット(24kHz)，640×480ドット(31kHz)ノーマル・モード
EPSON	PC286，386，486シリーズ 画面モードは、NECと同様
シャープ	X68000シリーズ 画面モード：768×512，512×512，256×256モード

XVGA-1v製品写真 (この写真は、開発途中で実際の製品と多少異なる場合があります。)

前　面　　　　後　面



各スイッチの機能説明

①「POWER」スイッチ…………電源のON, OFF

②「MODE」スイッチ……………接続している各パソコンの画面モードによって切替えます。
モードA：640×480ドット(VGAモード)の機種　モードB：640×400ドットの機種
モードC：768×512/512×512ドットの機種(X68000)　モードD：640×480ドットの機種(マッキントッシュ)

③「FREEZE」スイッチ…………家庭用テレビに表示しているグラフィックを静止できます。ゲーム画面やアニメーション・グラフィック画面など、止めることのできないソフトウェアも静止させ、画面撮影や説明などに活用できます。

④「V-POSITION」スイッチ…パソコン画面を家庭用テレビに表示した場合、画面サイズの640×480/768×512/512×512ドットでは 天地方向が表示できない場合があります。この時に「V-POSITION」スイッチで画面を上下させ隠れている部分を表示することができます。

⑤「WIDTH」スイッチ……………家庭用テレビに表示した場合、縦横比が合わない場合があります。この時に「WIDTH」スイッチを押すと、横方向に画面を約1.2倍拡大し、比率を調整することができます。

XVGA-1v 標準価格69,800円(税別)

(必要な接続ケーブルは付属しています)

本製品にご質問がございましたら、下記までご連絡下さい。

㈱電波新聞社東京本社　出版販売部宛　東京都品川区東五反田1-11-15　TEL03-3445-6111(大代表)

㈱マイコンソフト(電波新聞社 大阪本社内)　大阪府大阪市北区中の島3-2-4朝日新聞ビル内　TEL 06-203-2827(直通)

東京本社 03-3445-6111(大代表)	札幌支局 011-641-5591	関東支局 0273-26-3206	名古屋支局 052-261-4541	神戸支局 078-391-5885	下関支局 0832-67-7478
大阪本社 06-203-3361(大代表)	仙台支局 022-227-7211	松本支局 0263-36-2266	金沢支局 0762-63-8661	広島支局 082-228-5581	熊本支局 096-380-7500
西部本社 092-431-7411(大代表)	新潟支局 025-245-2526	静岡支局 054-254-6405	京都支局 075-221-8021	高松支局 0878-61-3111	鹿児島支局 0992-26-3630



TAKE OFF
次世代のゲームクリエイターを目指せ!
"業界とインタラクティブに構成されたカリキュラム"と"100%プロの講師陣"、
"最先端のコンピュータ"であなたをサポートします。
❏'94募集COURSE
●シナリオ&キャラクターデザインコース
●ゲームプログラムコース
●コンピュータグラフィックスコース
●動画アニメーションコース
●映像クリエイトコース
●デジタルサウンドコース
❏INFORMATION
当学院に関して興味のある方は、案内書無料請求のハガキをご利用下さい。
11/8(月)〜11/13(土) 入学相談会Ⅷ
11/14(日) バンタン模試Ⅳ
12/19(日) 体験セミナーⅤ
至渋谷
シェリュイ
ウェンディーズ
駒沢通り
ガススタンド
さくら銀行
バンタン本館
バンタン電脳情報学院校舎
西口
JR恵比寿駅
教会
至目黒
VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE
バンタン電脳情報学院
★資料請求(無料)は、ハガキかフリーダイヤルで。
0120-03-4775
〒150 渋谷区恵比寿南3-1-8-11MB
第1期募集願書受付中

お支払い方法

A 9ヵ月先からお支払い
B 月々¥1,000から84回までOK
C ボーナスだけの10回払い
D カレッジクレジット
9ヵ月先からもOK。(就職してからのお支払い)大学、専門学校は原則として保証人不要。
E ステップアップクレジット
①ボーナス 1年目0円、2年目10,000円、3年目30,000円 または夏だけのお支払い、冬だけのお支払い
②月々1,000円からスタート
2年目5,000円、3年目10,000円
F 法人向けリースシステム
G 翌月一括払い
H 商品到着払い
I 現金(銀行振込・書留)

●初期不良交換3ヵ月保証 ●返品・交換30日間保証(但し、未開封のみ) ●日曜・指定日配達OK・全国無料配達

NEC PC-9821 Ce

高速486搭載、
買ってすぐ使える
マルチメディア
パソコン。



アクセス No.B12000

品名	価格
PC-9821CeMODEL S2(486SX25MHz15"CRT)	¥488,000

標 ¥488,000 → IPL特別価格

- ¥ 2,100×60回㊍30,000×10回
- ¥ 5,900×48回㊍30,000× 6回
- ¥10,800×24回㊍30,000× 4回

アクセス No.B12001

品名	価格
PC-9821CeModel S2(486SX25MHz15"CRT)	¥488,000
JBOXODP486SX-25(オーバードライブ)	¥ 56,500
GA-1024A(アクセラレータボード)	¥ 39,000
MC34-4M(4MB増設RAMサブボード)	¥ 28,000
一太郎Ver5(日本語ワープロ)	¥ 68,000
プリンセスメーカー2(ガイナックス)	¥ 14,800
項劉記CD-ROM版(光栄)	¥ 15,800

標 ¥710,100 → IPL特別価格

- ¥ 5,900×60回㊍30,000×10回
- ¥ 9,700×48回㊍20,000× 8回
- ¥11,700×36回㊍20,000× 6回

アクセス No.B12003

品名	価格
PC-9821Ce MODEL S1(486SX25MHz, 15"CRT)	¥378,000
AD-WN170(内蔵170HDD)	¥ 69,800
MC34-4M(4MB増設RAMサブボード)	¥ 28,000
PS98-1115-C1 WIN3.1(CD-ROM版)	¥ 21,800

標 ¥497,600 → IPL特別価格

- ¥ 2,600×60回㊍30,000×10回
- ¥ 5,000×48回㊍24,300× 8回
- ¥11,600×36回㊍ なし

アクセス No.B12002

品名	価格
PC-9821CeModel S2(486SX25MHz15"CRT)	¥488,000
MJ-500(レーザーに匹敵する高品位印字)	¥ 74,800
プリンタケーブル(1.5M)	¥ 2,800
MS Works Ver3.1(ワープロ,表計算,データベース)	¥ 29,800
PV-PF144(1400bps, G3FAX対応)	¥ 44,800
ミュージ郎50K(入力・演奏・再生がオールインで)	¥ 99,800
MA-12C(防磁タイプスピーカー)	¥ 28,000
MC-34-4M(4MB増設RAMサブボード)	¥ 28,000

標 ¥796,000 → IPL特別価格

- ¥ 7,200×60回㊍30.000×10回
- ¥ 9,500×48回㊍30,000× 8回
- ¥18,600×36回㊍ なし

アクセス No.B12007

品名	価格
PC-9821Ce MODEL S2(486SX25MHz, 15"CRT)	¥488,000
MS OFFICE FOR WIN(EXCEL+WORDセット)	¥ 78,000
PC-PR101/TN103(48ドット熱転写カラープリンタ)	¥ 69,800
プリンターケーブル(1.5M)	¥ 2,800
PC-FD512R(5インチ2HD/2DDFDD×2(NEC))	¥ 64,000
PC-H98-K09(増設FDDケーブル)	¥ 9,000
プリンセスメーカー2	¥ 14,800

標 ¥726,400 → IPL特別価格

- ¥ 6,000×60回㊍30,000×10回
- ¥ 9,800×48回㊍20,000× 8回
- ¥11,800×36回㊍30,000× 6回

アクセス No.B12008

品名	価格
PC-9821CeMODEL S2(486SX25MHz15"CRT)	¥488,000
PC-9801-90(ビデオキャップチャーボードB)	¥ 85,000
PS98-1117-31(MS VIDEO FOR WINDOWS)	¥ 25,000
PS98-1118-31(MS Windows SonudSystem)	¥ 25,000
MS Word WIN3 VER5.0(Windows版ワープロ)	¥ 58,000
MICROSOFT GOLF(本格的ゴルフシュミレーション)	¥ 12,800

標 ¥693,800 → IPL特別価格

- ¥ 5,500×60回㊍30,000×10回
- ¥12,500×48回㊍30,000× 6回
- ¥11,000×36回㊍ なし

アクセス No.B12009 34% OFF

品名	価格
PC-9821CeModel S1(486SX20MHz15"CRT)	¥378,000
LHD-NS200J(200MB内蔵HDD)	¥ 89,800
MP96通信ポコ(9600bpsMNPクラス5)	¥ 68,800
SD-600(タテ型4段ボードOAデスク)	¥ 25,000

標 ¥561,600 → ¥370,900

- ¥ 2,600×60回㊍30,000×10回
- ¥ 5,800×48回㊍20,000× 8回
- ¥11,700×36回㊍ なし

アクセス No.B12507

品名	価格
PC-9821CeModel S2(486SX25MHz15"CRT)	¥488,000
PC-PR1000E/4(高速ページプリンタ)	¥148,000
PV-AF144V5(14.00bps, MNPクラス5)	¥ 64,800
MS OFFICE FOR WIN	¥ 78,000
MS-VISUAL BASIC FOR WIN	¥ 40,000
DISK XII Ver2(圧縮ツール)	¥ 12,800
Dashboand FORWIN(アイコンを瞬時に起動)	¥128,000

標 ¥844,400 → IPL特別価格

- ¥ 7,900×60回㊍30,000×10回
- ¥10,400×48回㊍30,000× 8回
- ¥10,200×36回㊍ なし

PC-9801 BX

もうすぐ、学校で
パソコンの授業も
開始!待望の486
マシン、低価格で
登場。



アクセス No.B12013

品名	価格
PC-9801BX/U2(486SX20M)	¥218,000
CU-14MD(0.31反射を防ぐソングレア)	¥ 74,800
PC-9872R(NECマウス)	¥ 10,000
PC-9801-86(サウンドボード)	¥ 25,000
MA-12C(防磁タイプスピーカー×2)	¥ 28,000
ミュージ郎50K(入力・演奏・再生がオールインで)	¥ 99,800
PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A)	¥ 9,800

標 ¥465,400 → IPL特別価格

- ¥ 1,600×60回㊍30,000×10回
- ¥ 4,600×48回㊍20,000× 8回
- ¥10,200×36回㊍ なし

アクセス No.B12014 48% OFF

品名	価格
PC-9801BX/U2(486SX20MHz, 1.6M, 3.5×2)	¥218,000
MF-5517AJ IDEXON(17"0.28ドット、ハイレゾ対応)	¥218,000
MP96通信ポコ(9600 bps MNPクラス5)	¥ 68,800

標 ¥504,800 → ¥261,800

- ¥ 2,000×60回㊍20,000×10回
- ¥ 8,200×36回㊍ なし
- ¥ 8,600×24回㊍20,000× 4回

アクセス No.B12017

品名	価格
PC-9801BX/U2(486SX20M, 1.6M)	¥218,000
JBOXODP486SX-20(オーバードライブ)	¥ 48,200
BA34-8M(8MB増設RAMボード)	¥ 49,000
PC-KD1522(15"0.31ピッチ)	¥ 99,800

標 ¥484,800 → IPL特別価格

- ¥ 2,000×60回㊍30,000×10回
- ¥ 7,400×36回㊍20,000× 6回
- ¥ 5,500×84回㊍ なし

アクセス No.B12016

品名	価格
PC-9801BX/U2(486SX20M, 3.5×2FDD)	¥218,000
PC-TD151(TV付S端子、ビデオボード)	¥108,000
BA34-4M(4MB増設RAMサブボードI/Oデータ)	¥ 28,000
INTER-240BN(内蔵234MBHDD)	¥ 49,800
一太郎 Ver5(日本語ワープロ)	¥ 68,000

標 ¥471,800 → IPL特別価格

- ¥ 3,400×60回㊍20,000×10回
- ¥ 5,400×36回㊍30,000× 6回
- ¥10,100×24回㊍30,000× 4回

アクセス No.B12015

品名	価格
PC-9801BX/U2(486SX20MHz, 1.6M, 3.5×2)	¥218,000
MF-8615(15インチ0.28ドット・Windows対応)	¥148,000
BA34-8M(8MB増設RAM(IOデータ))	¥ 49,000
INTER-240BN(内蔵234MBHDD)	¥ 49,800
PC-9801-86(サウンドボード)	¥ 25,000
PS98-1003-32(MS-DOSVer5.0A)	¥ 9,800
項劉記(光栄)	¥ 12,800
プリンセスメーカー2(ガイナックス)	¥ 14,800
MS GOLF Ver1.0 Win3(ゴルフシュミレーション)	¥ 12,800
セットアップサービス(HDD, RAMなど1つにつき)	¥ 4,000
インストールサービス(MS-DOS)	¥ 5,000

標 ¥549,000 → IPL特別価格

- ¥ 3,900×60回㊍20,000×10回
- ¥ 7,800×36回㊍20,000× 6回
- ¥11,100×24回㊍30,000× 4回

PC-9821 As

ウィンドウズ環境での利用に最適。ハイコストパフォーマンスを実現した高機能98登場。



当社推薦セット

アクセス No.B12055 39% OFF

品名	価格
PC-9821As/U2(486DX33MHz, 3.6M, 3.5×2)	¥448,000
CA-1024A(グラフィックアクセラレータボード)	¥ 39,000
MF-5117J(17"0.28ドット、ハイレゾ対応)	¥298,000
BA34-8M(8MB増設RAMボード)	¥ 49,000
INTER-240AN(内蔵240MBHDD)	¥ 53,800
JBOXODP486SX-33(オーバードライブ)	¥ 84,000

標 ¥971,800 → ¥593,800

- ¥ 7,300×60回㊍30,000×10回
- ¥ 9,700×84回㊍ なし
- ¥13,800×36回㊍30.000× 6回

アクセス No.B12084

品名	価格
PC-9821As/U2(486DX33M, 3.5×2FDD)	¥448,000
MF-8217J(オートスキャン17"0.28ピッチ)	¥238,000
INTER-240AN(内蔵240MBHDD)	¥ 53,800
GA-1280A(アクセラレータボード)	¥ 64,000
BA34-10M(10MB増設RAMボード)	¥ 61,000
PC-PR101/TN103(熱転写カラー)	¥ 69,800
プリンタケーブル(1.5M)	¥ 2,800
PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A)	¥ 9,800
PS98-1115-31(MS-WINDOWS Ver3.1)	¥ 21,800
MS WordWIN3VER5.0 3HD(一太郎ワープロ)	¥ 58,000
セットアップサービス(HDD, RAMなどにつき¥2,000)	¥ 4,000
インストールサービス(アプリケーションソフト*1¥5,000)	¥ 15,000

標 ¥1,046,000 → IPL特別価格

- ¥ 9,700×60回㊍30,000×10回
- ¥12,500×48回㊍30,000× 8回
- ¥22,400×36回㊍ なし

アクセス No.B12081

品名	価格
PC-9821As/U2(486DX33M, 3.6M, 3.5×2, 510MHD増設可)	¥448,000
MF-5517AJ(17インチ0.28ハイレゾ対応)	¥218,000
BJ-220JS(スケーラブルフォント付CANON)	¥128,000
GT-1000(カラースキャナ、EPSON)	¥ 39,800
#5220(RS-232Cケーブル)	¥ 7,500
BA34-8M(8MB増設RAMボード)	¥ 49,000
INTER-240AN(ICM内蔵240MBHDD)	¥ 53,800
PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A)	¥ 9,800
Lotus 123R2.3J(表計算グラフデーターベース)	¥ 58,000
一太郎Ver5(ワープロ)	¥ 68,000
MP96通信ポコ(9600bpsMNPクラス5)	¥ 68,800
まいと～くVer2.1(通信ソフト)	¥ 28,000

標 ¥1,216,700 → IPL特別価格

- ¥ 8,400×60回㊍50,000×10回
- ¥11,700×48回㊍30,000×10回
- ¥25,600×36回㊍ なし

アクセス No.B12085

品名	価格
PC-9821As/M2(486DX33M)	¥462,000
MF-5517AJ(17インチ0.28、ハイレゾ対応)	¥218,000
LHD-MA540PB(内蔵用540MBHDD)	¥108,000
BA34-8M(8MB増設RAMボード)	¥ 49,000
PC-9872R(NECマウス)	¥ 10,000
PC-PR1000E/4(ページプリンタ、アウトラインフォント)	¥148,000
Power Window(1677万色)	¥ 68,000
PS98-1006-32(MS-DOS Ver5.0A)	¥ 9,800
PC-9821A-E10(高速SCSI用インターフェイスボード)	¥ 30,000
PC-9821A-E09(ウィンドウズアクセラレータA)	¥110,000

標 ¥1,212,800 → IPL特別価格

- ¥ 9,500×60回㊍46,800×10回
- ¥16,300×48回㊍30,000× 8回
- ¥14,100×84回㊍ なし

アクセス No.B12020

品名	価格
PC-9821As/U2(486DX33M)	¥448,000
JBOXODP86SX-33(オーバードライブ)	¥ 84,000
MF-8615(15インチ0.28、Windows対応)	¥148,000
INTER-240AN(内蔵240MBHDD)	¥ 53,800
BA34-8M(8MB増設RAMボード)	¥ 49,000
PC-9872R(NECマウス)	¥ 10,000
PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A)	¥ 9,800
一太郎Ver.5(日本語ワープロ)	¥ 68,000
MS WINDOWS V3.1	¥ 19,800

標 ¥890,400 → IPL特別価格

- ¥ 7,500×60回㊍30,000×10回
- ¥ 9,900×48回㊍ なし
- ¥14,100×36回㊍30.000× 6回

アクセス No.B12054

品名	価格
PC-9821As/U2(486DX33M)	¥448,000
MF-8217J IDEXON(17"0.28ドット)	¥238,000
INTER-240AN(内蔵240MBHDD)	¥ 93,800
GA-1024A(グラフィックアクセラレータボード)	¥ 39,000
MS OFFICE FOR WIN(EXCEL+WORDセット)	¥ 78,000
BA34-8M(8MB内部増設RAMボード)	¥ 49,000
LCD-500(98対応倍速CD-ROM)	¥ 89,800
PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A)	¥ 9,800
PS98-1115-C1(MS-WINDOWS Ver3.1)	¥ 21,800

標 ¥1,027,200 → IPL特別価格

- ¥ 9,300×60回㊍30,000×10回
- ¥12,100×48回㊍30,000× 8回
- ¥11,400×84回㊍ なし

単品だけもOK

単品でも5年間完全保証や
代替機サービスがあります。
もちろん、クレジットOK。

アクセス No.B12021

品名	価格
PC-9821As/U2(486SX20M, 3.6M, 3.5×2)	¥448,000
JBOXODP486X-33(オーバードライブ)	¥ 84,000
LBP-A304GII(600dpiレーザープリンター CANON)	¥448,000

標 ¥980,000 → IPL特別価格

- ¥ 9,900×60回㊍30,000×10回
- ¥12,700×48回㊍30,000× 8回
- ¥22,800×36回㊍ なし

IPLHOTLINE:本社:0467・24・7511/5年間完全保証部:0467・24・0453

特別価格実施中！

インストール・セットアップサービスを特別価格で実施致します。

セットアップサービス

ハードディスク、各種オプションをすぐ使えるように設定します。

インストールサービス

ハードディスクの初期化、MS-DOS、Windows、各種アプリケーションのインストールを代行します。

PC-9821 Ap

ウィンドウ環境での利用に最適。ハイコストパフォーマンスを実現した高機能98登場。



当社推薦セット 41% OFF

アクセス No.B12221

- PC-9821Ap/U2(486DX2166M、3.6M) ¥550,000
- GA-1024A(グラフィックアクセラレータボード) ¥39,000
- MF-5117J(17"0.28ドット、ハイレゾ対応) ¥298,000
- BA34-8M(8MB増設RAMボード) ¥49,000
- INTER-240AN(内蔵240MBHDD) ¥53,800

標 ¥989,800 → ¥587,200

- ¥7,100×60回㊍30,000×10回
- ¥13,600×36回㊍30,000×6回
- ¥9,600×84回㊍ なし

アクセス No.B12106

- PC-9821Ap/U2(486DX66MHz、3.6M、3.5×2) ¥550,000
- MF-8615(15インチ0.28ドット・Windos対応) ¥148,000
- INTER-240AN(内蔵240MBHDD) ¥53,800
- BA34-8M(8MB増設RAMボード) ¥49,000
- WAB-S(ウインドウ・アクセラレータ) ¥29,800
- MJ-500(レーザーに匹敵する高品位印字) ¥74,800
- プリンタケーブル(1.5M) ¥2,800
- PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A) ¥9,800
- PS98-1115-31(MS-WINDOWS Ver3.1) ¥21,800
- MS OFFICE FOR WIN ¥78,000
- セットアップサービス(HDD、RAMなど1台につき¥2,000) ¥4,000
- インストールサービス(MS-DOS) ¥5,000
- インストールサービス(アプリケーションソフト×1) ¥10,000

標 ¥1,036,800 → IPL特別価格

- ¥9,200×60回㊍30,000×10回
- ¥12,000×48回㊍30,000×8回
- ¥11,300×84回㊍ なし

【全国無料配達】

アクセス No.B12059

- PC-9821Ap/U2(486DX2166M、3.6M、) ¥550,000
- MF-8217J(オートスキャン17"0.28ピッチ) ¥238,000
- INTER-340AN(内蔵325MBHDD) ¥73,800
- BA34-10M(10MB増設RAMボード(IOデータ)) ¥61,000
- WSP-L(ウィンドウ・アクセラレータ) ¥69,800
- BJ-220JC(バブルジェットプリンタCANON) ¥98,000
- プリンターケーブル(1.5M) ¥2,800
- LCD-500ロジテック(倍速CD-ROM、) ¥89,800
- PS98-1115-C1(MS-WINDOWSVer3.1CD-ROM版) ¥21,800
- PS98-1003-32(MS-DOSVer5.0A) ¥9,800

標 ¥1,214,800 → IPL特別価格

- ¥9,800×60回㊍43,800×10回
- ¥15,400×48回㊍30,000×8回
- ¥13,600×84回㊍ なし

アクセス No.B12058

- PC-9821Ap/U2(486DX2.66MHz、3.5×2) ¥550,000
- PC-KM171(17インチ0.28ピッチ、マルチ対応) ¥258,000
- BA34-12M(12MB増設RAMボード) ¥72,000
- LHD-MA540PB(内蔵用540MBHDD) ¥108,000
- PC-PR1000E/4(ページプリンタ、アウトラインフォント) ¥148,000
- PC-9821A-E01(ウィンドウズアクセラレータA) ¥70,000
- MPS-500SX(無停電電源装置) ¥39,800

標 ¥1,245,800 → IPL特別価格

- ¥10,500×60回㊍48,000×10回
- ¥13,500×60回㊍30,000×10回
- ¥14,700×84回㊍ なし

アクセス No.B12101

- PC-9821Ap/U2(486DX2166M、3.6M、) ¥550,000
- GA-1024A(グラフィックアクセラレータボード) ¥39,000
- LS-2617FN(17インチマルチスキャン0.26) ¥138,000
- INTER-340AN(内蔵325MBHDD) ¥73,800
- BA34-8M(8MB増設RAMボード) ¥49,000
- PS98-1115-31(MS-WINDOWS Ver3.1) ¥21,800

標 ¥871,600 → IPL特別価格

- ¥8,000×60回㊍30,000×10回
- ¥10,500×48回㊍30,000×8回
- ¥10,300×84回㊍ なし

PC-9821 Af

アクセス No.B12780

- PC-9821Af/U9W ¥1,200,000
- MF-8217J(オートスキャン17"0.28ピッチ) ¥238,000
- LP-1500(ページプリンタ、600Dpi) ¥178,000
- MS OFFICE FORWIN(EXCEL+WORDセット) ¥78,000

標 ¥1,694,000 → IPL特別価格

- ¥18,000×60回㊍50,000×10回
- ¥21,400×60回㊍30,000×10回
- ¥20,900×84回㊍ なし

PC-9821 Ne

Windowsの力を引き出す
i1486TM33MHz
640×480TFTカラー



アクセス No.B12288

- PC-9821Ne(カラー液晶、486SX(33MHz)) ¥588,000

標 ¥588,000 → IPL特別価格

- ¥3,900×60回㊍30,000×10回
- ¥10,200×36回㊍20,000×6回
- ¥7,000×84回㊍ なし

アクセス No.B12300

- PC-9821Ne120/W(120MHDD Win3.1) ¥728,000
- BJ-15v-B(バブルジェット・3書体内蔵) ¥89,800
- プリンタケーブル(1.5M) ¥2,800
- 一太郎 Ver5(日本語ワープロ) ¥68,000

標 ¥888,600 → IPL特別価格

- ¥8,200×60回㊍30,000×10回
- ¥10,800×48回㊍30,000×8回
- ¥10,500×84回㊍ なし

アクセス No.B12282

- PC-9821Ne(カラー液晶、486SX(33MHz)) ¥588,000
- LHD-NS200(200MB内蔵HDD) ¥89,800
- NE34-8M(8MB増設RAMIOデータ) ¥48,000
- PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A) ¥9,800
- PS98-1115-31(MS-WINDOWS、Ver3.1) ¥21,800
- GA-1024NOTE(グラフィックアクセラレータボード) ¥59,000
- テンキー・トラックボール ¥14,000
- PC980IN-21(キャリングケース) ¥23,000
- プリンタケーブル(1.5M) ¥2,800

標 ¥856,200 → IPL特別価格

- ¥8,300×60回㊍30,000×10回
- ¥10,900×48回㊍30,000×8回
- ¥10,500×84回㊍ なし

アクセス No.B12283

- PC-9821Ne(カラー液晶、486SX(33MHz)) ¥588,000
- NE34-8M(8MB増設RAM) ¥48,000
- Pack-NV120(内蔵120MHDD) ¥59,000
- GA-1024NOTE(グラフィックアクセラレータボード) ¥59,000
- PS-98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A) ¥9,800
- MS WIMDOWS WITH MOUSE V3.1 ¥24,800
- MS OFFICE FOR WIN ¥78,000
- BJ-15v-B(バブルジェット・毛筆ゴシック明朝) ¥89,800
- IFC-98N/15(プリンタケーブル1.5m) ¥5,000

標 ¥961,400 → IPL特別価格

- ¥10,000×60回㊍30,000×10回
- ¥12,900×48回㊍30,000×8回
- ¥22,900×36回㊍ なし

アクセス No.B12286

- PC-9821Ne(カラー液晶、486SX(33MHz)) ¥588,000
- Pack-NV340(内蔵340MHDD(ICM)) ¥138,000
- NE34-12M(12MB増設RAM) ¥69,000
- GA-1024NOTE(グラフィックアクセラレータボード) ¥59,000
- FMStation II(ワイヤレスFM音源) ¥29,800

標 ¥883,800 → IPL特別価格

- ¥8,800×60回㊍30,000×10回
- ¥16,100×36回㊍30,000×6回
- ¥10,900×84回㊍ なし

アクセス No.B12301

- PC-9821Ne120/W(120MHDD Win3.1) ¥728,000
- ENE-12M(12MB増設RAM) ¥63,000
- 一太郎Ver5(日本語ワープロ) ¥68,000
- MS EXCel WIN3V4.0 ¥58,000

標 ¥917,000 → IPL特別価格

- ¥8,800×60回㊍30,000×10回
- ¥11,500×48回㊍30,000×8回
- ¥10,900×84回㊍ なし

アクセス No.B12284

- PC-9821Ne(カラー液晶、486SX(33MHz)) ¥588,000
- Pack-NV340(内蔵340MHDDICM) ¥138,000
- MS WINDOWS WITH MOUSE V3.1 ¥24,800
- Lotus 1-2-3(表計算) ¥58,000
- NE34-8M(8MB増設RAM) ¥48,000
- PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A) ¥9,800
- MJ-500(A4対応48ドット) ¥74,800
- プリンタケーブル(1.5M) ¥2,800
- MP-96通信ポコ(9600bpsMNクラス5) ¥68,800

標 ¥1,013,000 → IPL特別価格

- ¥10,000×60回㊍30,000×10回
- ¥12,900×48回㊍30,000×8回
- ¥11,900×84回㊍ なし

アクセス No.B12303

- PC-9821Ne(カラー液晶、486SX(33MHz)) ¥588,000
- NE34-8M(8MB増設RAM) ¥48,000
- Pack-NV200(内蔵200MHDD) ¥79,000
- PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A) ¥9,800
- MS WINDOWS WITH MOUSE V3.1 ¥24,800
- PC-PR101/TN103(48ドット、カラープリンタ) ¥69,800
- プリンタケーブル(1.5M) ¥2,800
- 一太郎Ver5(日本語ワープロ) ¥68,000
- Lotus1-2-3(表計算グラフデータベース) ¥58,000
- 項劉記 ¥12,800
- 栄冠は君に3 ¥10,800

標 ¥971,800 → IPL特別価格

- ¥10,300×60回㊍30,000×10回
- ¥13,200×48回㊍30,000×8回
- ¥12,100×36回㊍ なし

組み合せ自由

あなただけの自由な組み合せができます。

PC-9801 NX C

アクセス No.B12311

- PC-9801NX/C(カラー液晶、486SX(20MHz)) ¥438,800
- PC-9801NX/C-01(数値データプロセッサ) ¥60,000
- NX34-12M(12MB増設RAM) ¥69,000
- Pack-NV340(内蔵340MHDD) ¥138,000
- FMStation II(ワイヤレスFM音源) ¥29,800

標 ¥734,800 → IPL特別価格

- ¥6,000×60回㊍30,000×10回
- ¥11,800×36回㊍30,000×6回
- ¥8,700×84回 なし

アクセス No.B12067

- PC-9801NX/C(カラー液晶、486SX(20MHz)) ¥438,000
- PC-9801NX/C-04(8MBRAMボード) ¥64,000
- PC-9801NA-37U(120MB増設HDD) ¥90,000
- PC-9801NX/C-01(数値データプロセッサ) ¥60,000

標 ¥652,000 → IPL特別価格

- ¥4,600×60回㊍30,000×10回
- ¥9,700×36回㊍30,000×6回
- ¥7,600×84回㊍ なし

TOSHIBA

DynaBook EZ(イージー) 486

アクセス No.B12500

- DynaBOOK EZ(486SX25、一太郎dash、1-2-3内蔵) ¥248,000
- MEMC08PA(増設8MBメモリカード) ¥64,800
- J31HDP20(200MBハードディスクパック) ¥120,000
- J31D5743MS-WIN3.1A ¥21,800
- J31D5526日英MS-DOS V5 ¥23,000
- MF8217J(マイコン制御オートスキャン17") ¥238,000
- BJ-220JC(バブルジェットプリンタ) ¥98,000
- J31MSPS2(PS/2対応マウス) ¥10,000
- JFC-3100/15(プリンタケーブル) ¥5,500

標 ¥829,100 → IPL特別価格

- ¥7,000×60回㊍30,000×10回
- ¥13,300×36回㊍30,000×6回
- ¥9,500×84回㊍ なし

EPSON

EPSON UpGradeNOTE(アップグレード・ノート)



アクセス No.B12387

- PC-486NOTE ASC2(486SX25MHz3.5×2FDD) ¥448,000
- Pack-EV340(内蔵340BHDD(ICM)) ¥138,000
- PCCRC AS用CRTケーブル ¥3,800

標 ¥589,800 → IPL特別価格

- ¥4,900×60回㊍30,000×10回
- ¥8,500×48回㊍20,000×8回
- ¥10,200×36回㊍30,000×6回

単品だけもOK

単品でも5年間完全保証や代替機サービスがあります。もちろん、クレジットOK。

アクセス No.B12380

- PC-486NOTE AS2(486SX25MHz3.5×2FDD) ¥248,000
- Pack-EV340(内蔵34BHDD) ¥138,000

標 ¥386,000 → IPL特別価格

- ¥3,000×60回㊍20,000×10回
- ¥9,700×36回㊍ なし

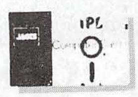
IPLEXPRESS: FAX:0467・24・0561/銀座:03・3541・3058/青山:03・3470・0061/大阪:06・311・2736/

IPLカード ●価格には消費税は含まれておりません。

お電話で会員番号を伝えるだけです。サインも要りません。

ゲーム一本からハードの追加、買替え、ソフトや消耗品・書籍の購入等。チケットぴあ・航空券・JR乗車券も予約でき、情報誌もあります。キャッシングサービスの利用もできます。万一カードをなくしたり盗難にあってもカード保険がついていますから安心です。

もちろんクレジットも可能です。



IPLテレカ
プレゼント中
（年会費などの費用負担はありません）

IPL
株式会社 アイピーエル
鎌倉本社：〒248 鎌倉市雪の下4-1-12
PHONE：0467-24-7511(代)
FAX.0467-24-0561(24時間受付)

新登場

話題の新TOWNS ダブルプレゼントフェア!!

W PRESENT FAIR

チャンス！

TOWNS 得・得セット

44% OFF

アクセス No.B12110

FMTOWNSII-HR20(486SX20MHz強力AV機能)	¥328,000
FMT-DP5351(14"0.18ピッチ)	¥89,800
FMT-KB107(TOWNSテンキー付)	¥30,000
MP96通信ポコ(9600bpsMNPクラス5)	¥68,800

標 ¥516,600 → ¥289,800

¥ 1,000×60回	㊍30,000×10回
¥ 5,800×36回	㊍20,000× 6回
¥ 4,700×84回	㊍ なし

CD-ROM付き486マシーン・新TOWNS発売を記念して、IPLオリジナル企画が盛りだくさん。このチャンスにWプレゼントをもらって、価格も大きく得しよう。詳しいことはお電話で……

0467-24-7511

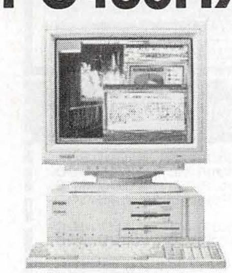
オプション、ゲーム、ビジネスソフト㊢フェア実施中!

拡張セット

あなたのマシンをパワーアップしてみませんか？

下記以外の単品の価格もお気軽にお問い合わせ下さい。

PC486HX



アクセス No.B12185

PC-486HX3(486DX2・66MHz/3.5"2FDD)	¥423,000
LS-2617FN(17インチマルチスキャン0.26)	¥138,000

標 ¥561,000 → IPL特別価格

¥ 4,100×60回	㊍30,000×10回
¥ 7,200×84回	㊍20,000× 6回
¥10,600×36回	㊍ なし

アクセス No.B12181

PC-486HX2(486DX2・66MHz/3.5"2FDD)	¥398,000
MF-8217J(オートスキャン17"0.28ピッチ)	¥238,000
PCMMK1(マルチメディアキット)	¥99,800
PCKBZM31(フルカラー増設ビデオメモリ)	¥80,000
Pack-EV200(内蔵200MBHDD,ICM)	¥79,000
PCM36(MS-DOSVer5.0Rel2.0)	¥12,800
PCW34(WINDOWS3.1A)	¥19,800
MJ-500(A4対応48ドット)	¥74,800
プリンターケーブル(1.5M)	¥2,800

標 ¥1,005,000 → IPL特別価格

¥ 9,800×60回	㊍30,000×10回
¥12,600×48回	㊍30,000× 8回
¥11,700×84回	㊍ なし

（価格は変動する場合があります。ご確認下さい。）

PC486SR

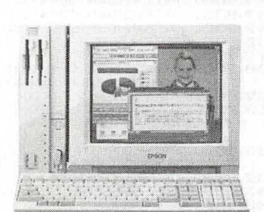
アクセス No.B12459

PC-486SR2(486SX33MHz3.5"X2FDD)	¥218,000
JBOXODP486DX-33(オーバードライブ)	¥84,000
MF-8615(15インチ、0.28Windows対応)	¥148,000

標 ¥450,000 → IPL特別価格

¥ 1,200×60回	㊍30,000×10回
¥ 4,600×36回	㊍30,000× 6回
¥ 4,900×84回	㊍ なし

PC486SE



アクセス No.B12470 41.5% OFF

PC-486SE2(486SX25MHz・3.5"×2FDD)	¥158,000
MF-8615(15インチ0.28、Windows対応)	¥148,000
MP96通信ポコ(9600bpsMNPクラス5)	¥68,800

標 ¥374,800 → ¥219,400

¥ 1,200×60回	㊍20,000×10回
¥ 6,900×36回	㊍ なし
¥10,000×24回	㊍ なし

SHARP PERSONAL COMPUTER

X68030

周辺機器もお買得セール実施中！



大特価

アクセス No.B12123

CZ-500CB(68030搭載、4MB、SX-WINDOW強化)	¥398,000
CZ-614DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカ)	¥135,000

標 ¥533,000 → IPL特別価格

¥ 1,600×72回	㊍30,000×12回
¥ 4,200×60回	㊍20,000×10回
¥11,500×36回	㊍ なし

大特価

アクセス No.B12122

CZ-674CH(高速16MHz.2MB、SX-WINDOW)	¥298,000
CZ-608DH(14"0.28ピッチノングレア、デュアルスキャン)	¥94,800

標 ¥392,800 → IPL特別価格

¥ 1,400×60回	㊍15,000×10回
¥ 2,700×36回	㊍20,000× 6回
¥ 8,800×24回	㊍ なし

ディスプレイ

アクセス No.T12368

PowerWindows928(世界標準の86C928を採用。1028×1024)	¥68,000
VRAM拡張キット(1280×1024−256色)	¥22,000

標 ¥90,000 → IPL特別価格

¥ 1,700×60回㊍ なし

ハードディスク

アクセス No.T12362

INTER-500AN(内蔵500MBHDD)	¥149,800
THE NORTON DESKTOP WIN(ユーティリティソフト)	¥24,800

標 ¥174,600 → IPL特別価格

¥ 2,800×60回㊍ なし

アクセス No.T12370

EMO-1280(光ディスクユニット)	¥198,000
EMO-1281 98接続キット	¥30,000
GA-1024A(グラフィックアクセラレータボード)	¥39,000

標 ¥267,000 → IPL特別価格

¥ 4,500×60回㊍ なし

アクセス No.T12371

PF-180-DB(外付型180MBHDD)	¥99,800
PC-FD312R(3.5インチ2HD/2DDFDD×2)	¥50,000
GT-6500(300dpi・1677万色)	¥158,000
GT65RSPRB(パラレル/Fボード)	¥20,000

標 ¥327,800 → IPL特別価格

¥ 5,200×60回㊍ なし

アクセス No.T12372

NOVAII VZ-200-4F(外付200MB.)	¥99,800
PK-X486／87SL(コプロセッサ付き)	¥31,000

標 ¥130,800 → IPL特別価格

¥ 2,700×48回㊍ なし

RAM

NE34-12M(12MB増設RAM)	¥69,000

標 ¥69,000 → IPL特別価格

¥ 2,700×24回㊍ なし

プリンタ

BJ-220JS(A4版バブルジェッタ)	¥128,000

標 ¥128,000 → IPL特別価格

¥ 3,000×36回㊍ なし

アクセス No.T12365

MJ-500(A4対応48ドット)	¥74,800
プリンターケーブル	¥2,800

標 ¥77,600 → IPL特別価格

¥ 2,100×24回㊍ なし

アクセス No.T12369

BJ-220JS(A4版バブルジェットプリンタ)	¥128,000
IFC-9800／15(1.5Mプリンタケーブル)	¥5,000
一太郎Ver5(日本語ワープロ)	¥68,000
PK-X486／87SG-L(コプロセッサ)	¥31,000
PF-180-DB(外付型180MBHDD)	¥99,800

標 ¥331,800 → IPL特別価格

¥ 5,100×60回㊍ なし

通信

アクセス No.T12366

PC-TD151(TVリモコン、0.31ピッチ)	¥108,000
PV-AF24V5(高速2400bps、MNPクラス5)	¥29,800
MS WorksVer3.1	¥29,800

標 ¥167,600 → IPL特別価格

¥ 3,200×48回㊍ なし

アクセス No.T12367

PK-X486／87SL-L(コプロセッサ付き)	¥31,000
PIO-RX34-3MS(内蔵増設RAMボード)	¥24,000

標 ¥55,000 → IPL特別価格

¥ 3,800×12回㊍ なし

アップグレード

LHD-MA540PB(内蔵用540MBHDD)	¥108,000

標 ¥108,800 → IPL特別価格

¥ 3,800×24回㊍ なし

Pack-NV340(内蔵340MHDD)	¥138,000

標 ¥138,800 → IPL特別価格

¥ 3,200×36回㊍ なし

アクセス No.T12361

Estate170(外付165MBHDD、SCSI仕様)	¥99,800
EP-RB7D-4MS(4MB増設RAM)	¥38,000

標 ¥137,800 → IPL特別価格

¥, 3,400×36回㊍ なし

アクセス No.T12360

LP-1500(ページプリンタ・600Dpi)	¥178,000
PCKBZM(増設ビデオメモリ)	¥16,000

標 ¥194,000 → IPL特別価格

¥ 4,600×36回㊍ なし

札幌:011·621·1444／仙台:022·266·0531／広島:082·293·7881／福岡:092·481·2644 電話受付時間AM10:00―PM7:30(日曜休)

ソフトも大量展示
販売中！
お問い合わせください

フリータイム

お買上後も安心

ご注文の際は、必ず電話にて在庫と価格を確かめてから御送金下さい！

24時間テレフォンガイド

- ●新品価格情報 ☎03-3739-2947（テープ）
- ●中古ストック情報 ☎03-3739-2944（テープ）
- ●オンライン総合情報 ☎03-3736-7902（パソ通 2400/1200ボー）

〈価格表注意〉＊＝単品での買取、下取、販売はいたしません

NEC	税込販売
PC-9801NSR	149,000
PC-9821Af-U9W	電話にて
PC-KD1521（CRT 水平24.8kHz）	56,000
PC-KM151（CRT 水平57kHz）	95,000
PC-KM171（CRT 水平66kHz）	135,000
PC-PR101-TN103（熱転写）	48,000
＊PC-PR201-47用 シートフィーダ	21,000
PC-PR201-47（ドットインパクト）	65,000
PC-9801-86（高機能サウンドボード）	19,500
PC-9821A-E01（Aシリーズ用 Winアクセラレータ）	56,000
MS-DOS Ver 5.0A基本セット	7,300
MS-DOS Ver 5.0A拡張キット	6,500
MS-Video For Windows（マイクロ版）	14,500
MS-Windows Sound System	19,300
MS-Windows Ver 3.1（マイクロ版）	11,900
エプソン	**税込販売**
PC-486HG2/3/5	電話にて
PC-486NAS2	184,000
PC-486SE2＋AP-1000PC	148,000
MJ-500（インクジェット）	47,500
＊MJ-500用 葉書フィーダ	10,800
VP-1047PC（ドットインパクト）	45,500
VP-2061PC（ドットインパクト）	67,000
＊VP-2061用 シートフィーダ	27,000
GT-6500 パラレルI・Fセット	153,000
PCPKB4（HG/HX用 Winアクセラレータ）	57,000
PCSKB3（SE/SR用 Winアクセラレータ）	57,000
各　社	**税込販売**
エース AF-5S（5HD×1）	22,000
アイワ PV-AF144V5（モデム＆FAX機能）	49,800
アイワ PV-AF24V5（モデム＆FAX機能）	22,900
アイワ PV-P24HN（携帯用 モデム）	17,000
アイワ PV-PF144（携帯用 モデム＆FAX機能）	34,500
アイワ PV-PF24（携帯用 モデム＆FAX機能）	20,800
アーベル ATK-98（10KEY）	4,500
カノープス PowerVision	64,000
カノープス PowerWindow801	29,500
カノープス PowerWindow801＋	34,500
カノープス PowerWindow928	53,000
＊キャノン BJ-10V/15Vシリーズ用 シート（葉書可）	13,500
キャノン BJ-10VL（バブルジェット）	38,000
キャノン BJ-15V（バブルジェット）	49,800
キャノン BJ-220JS（バブルジェット）	96,000
＊キャノン BJ-10V/15Vシリーズ用 葉書フィーダ	8,500
エレコム EN-200N（NA/NSR/NXC等 内蔵用）	46,000
ICM C-FLAT-ET200（標準スロット内蔵用 ハード）	72,000
ICM C-FLAT-ET340（標準スロット内蔵用 ハード）	107,000

品名	価格
ICM CD-500HS（倍速CD-ROM）	57,000
＊ICM HD-4020-03（Dsub37P/ハーフ50Pケーブル）	7,000
ICM INTER-240AN（Aハードスロット用）	39,500
ICM INTER-240BN（Bハードスロット用）	36,500
ICM INTER-340AN（Aハードスロット用）	54,000
ICM INTER-500AN（Aハードスロット用）	94,000
ICM LS-2617FN（CRT 水平64kHz）	109,000
ICM MO-4120 98キット付	139,000
ICM PACK-EV120（HG/HX/NAS/SE/SR用）	40,500
ICM PACK-EV200（HG/HX/NAS/SE/SR用）	58,000
ICM PACK-EV340（HG/HX/NAS/SE/SR用）	95,000
ICM PACK-NV200（NE/NXC/NSR等用）	56,000
ICM PACK-NV340（NE/NXC/NSR等用）	85,000
ICM PF-240-DB（外付SCSI）	69,000
ICM PF-500-DB（外付SCSI）	135,000
インテグラン FAX-MP96（携帯用 モデムFAX）	30,500
インテル オーバードライブ25/33	46,500/69,000
I・O BA34-12M（A/B/FA内蔵用）	60,500
I・O BA34-4M（A/B/FA内蔵用）	23,500
I・O BA34-8M（A/B/FA内蔵用）	41,000
I・O EP-RB01-4M（SE/SR用 ラム）	31,000
I・O EP-RB01-8M（SE/SR用 ラム）	48,500
I・O EP-RB7D-8MS（HG/HX用）	47,500
I・O EP-SIM-4MT（エプソン内蔵用）	19,500
I・O EP-SIMn-4ME（NAR/NAS内蔵用）	23,500
I・O NE34-12M（NEメモリスロット用）	59,500
I・O NE34-8M（NEメモリスロット用）	41,500
I・O NX34-12M（NXCメモリスロット用）	59,500
I・O NX34-4M（NXCメモリスロット用）	22,500
I・O NX34-8M（NXCメモリスロット用）	41,500
I・O PC34R-4M（標準スロット用 メモリーサーバー付）	27,000
I・O PC34R-8M（標準スロット用 メモリーサーバー付）	43,000
I・O SIM61-2MS（9801-61U相当品）	10,800
I・O GA-1024A（Winアクセラレータ）	32,000
I・O GA-1280A（Winアクセラレータ）	52,800
I・O GV-98X（ビデオキャプチャボード）	49,500
I・O SB16-98（Sound Blaster16）	19,900
アイデクソン MF-8217J（CRT 水平65kHz）	106,000
アイデクソン MF-8615（CRT 水平68kHz）	61,500
ロジテック LCD-500（倍速CD-ROM）	55,000
ロジテック LFS-D120J カセットストリーマー	49,000
ロジテック LHD-B540（外付SCSI2）	125,000
ロジテック LHD-FE210KA（Bハードスロット用）	29,800
ロジテック LHD-MA340PA（Aハードスロット用）	53,000
ロジテック LHD-MA540PA（Aハードスロット用）	98,000
ロジテック LHD-NS200（NE/NSR/NXC等 内蔵用）	46,000
ロジテック LMO-330（光磁気ドライブ）	133,000
ロジテック SHD-B240（外付SCSI）	59,000

品名	価格
ロジテック SHD-S100J（外付SCSI）	43,000
メガソフト STARFAX1414（モデムFAX）	56,800
メルコ XMC-2000T（9801-61U相当品）	10,500
メルコ XRE-4000S（NAR/NAS内蔵用）	23,500
メルコ HFA-16Q（OverDrive16＊4MHz）	79,500
メルコ WAB-S（Winアクセラレータ）	20,500
メルコ WSP-L（Winアクセラレータ）	56,000
メルコ WSR-E（Winアクセラレータ＋PCMサウンド）	23,900
緑 びるとN340（NE/NSR/NXC等 内蔵用）	65,000
緑 EA-240（Aハードスロット用）	39,000
緑 EA-340（Aハードスロット用）	55,000
緑 EA-540（Aハードスロット用）	104,000
緑 EB-240（Bハードスロット用）	35,000
＊緑 MDC-55NSA（ノート用 SCSI-I/F）	18,000
緑 TF-120（安心館）	56,000
緑 V2-100-4F（外付SCSI）	43,000
緑 V2-200-4F（外付SCSI）	52,000
緑 V2-340-4F（外付SCSI）	79,000
マイクロコア MC14400FX（モデムFAX）	37,500
マイクロコア MC24FA5-P（モデムFAX）	18,800
三菱 RD-15D（CRT 水平57kHz）	69,000
三菱 RD-17Y（CRT 水平66kHz）	128,000
アルトス Birth-240ES（外付SCSI）	52,000
テクサ ES-240（外付SCSI）	59,000
テクサ ES-360（外付SCSI）	79,000
テクサ NA-CP170（NAR/NAS内蔵用）	48,000
テクサ NA-CP340（NAR/NAS内蔵用）	93,000
テクサ TR-NE170（NE/NCX/NSR用）	35,000
テクサ TR-NE250（NE/NSR/NXC等用）	55,000
テクサ TR-NE340（NE/NSR/NXC等 内蔵用）	75,000
テクサ TX-HD520M（Aハードスロット用）	95,000
テクサ TX-HW170F（Bハードスロット用）	27,000
テクサ TX-HW170M（Aハードスロット用）	28,000
テクサ TX-HW340M（Aハードスロット用）	49,000
＊ノーブランド KB-9800（98用フル・キーボード）	7,400
＊ノーブランド マウス	1,250
オムロン MD144XT10V（モデムFAX MNP10）	40,500
オムロン MD24FL10V（携帯用 モデムMNP10）	17,000
オムロン MD24XL10V（携帯用 モデムFAX MNP10）	20,500
オムロン MD24XT10V（モデムFAX MNP10）	22,500
オムロン MD96XL10V（携帯用 モデムFAX MNP10）	36,000
オムロン MD96XT10V（モデムFAX MNP10）	36,000
山水 PD-14M（CRT 水平31kHz）	38,000
テクノジャパン PD200EX-SUPER（外付SCSI）	59,000
CR-box CN-120E（NE/NSR/NXC等 内蔵用）	29,000
東京ニーズ NFD-135（3HD×1 3DDソフト対応）	14,500
東京ニーズ NFD-135V（3.5吋×1 3モード対応）	19,000
東京ニーズ NFD-235（3HD×2 3DDソフト対応）	24,800

●表示価格はすべて消費税を含んでおります。

●表以外の下取交換もいたしております。TELにてご相談ください。●広告内容は全部予定です。実際の価格等は異なる場合があります。電話にてお確かめください。●新品はメーカー保証付。１週間以内の不良は確認の上交換いたします。中古品は、３ヶ月のフリータイム無料修理保証付。●お客様のご都合による返品・解約・変更はいたしません。

少ない予算でラクラクバージョンアップ。

誌上ショップ

確実にお手元へ・ソフトも豊富

ディスケット大特価セール(店頭販売のみ)		
10枚価格(税込)	5″2HD	3.5″2HD
マクセル	¥ 600	¥1,100
フジ	¥ 570	¥ 950
ノーブランド	¥ 400	¥ 560
三菱化成	¥ 550	¥ 900
三菱化成3.5吋光磁気	1枚¥4,500	5枚¥21,000

下取交換表(本体)

数字は差額です。

下取機種 \ 新品機種	PC-9821As-U2	PC-9821Ap-U2	PC-9821NE	PC-486HX2	PC-9801BX-U2	PC-486SE2	PC-486SR2	PC-9801NXC	PC-486NASC2
PC-9801BX-U2	188,000	258,000	323,000	213,000	—	34,000	83,000	190,000	283,000
PC-9801DA-U2	190,000	260,000	325,000	215,000	34,000	36,000	85,000	192,000	285,000
PC-9801DX-U2	211,000	281,000	346,000	236,000	55,000	57,000	106,000	213,000	306,000
PC-9801FA-U2	168,000	238,000	303,000	193,000	12,000	14,000	63,000	170,000	263,000
PC-9801NA-C	63,000	133,000	198,000	88,000	—	—	—	65,000	158,000
PC-9801NC	113,000	183,000	248,000	138,000	—	—	8,000	115,000	208,000
PC-9801NSE	193,000	263,000	328,000	218,000	37,000	39,000	88,000	195,000	288,000
PC-9801NSE40	183,000	253,000	318,000	208,000	27,000	29,000	78,000	185,000	278,000
PC-9801NSR	158,000	228,000	293,000	183,000	2,000	4,000	53,000	160,000	253,000
PC-9801NST	173,000	243,000	308,000	198,000	17,000	19,000	68,000	175,000	268,000
PC-9801RA21	203,000	273,000	338,000	228,000	47,000	49,000	98,000	205,000	298,000
PC-9821As-U2	68,000	138,000	203,000	93,000	—	—	—	70,000	163,000
PC-386NAR2	178,000	248,000	313,000	203,000	22,000	24,000	73,000	180,000	273,000
PC-486GR2	158,000	228,000	293,000	183,000	2,000	4,000	53,000	160,000	253,000
PC-486GR3	148,000	218,000	283,000	173,000	0	0	43,000	150,000	243,000
PC-486NAS2	138,000	208,000	273,000	163,000	0	0	33,000	140,000	233,000
下取無	273,000	343,000	408,000	電話にて	117,000	電話にて	電話にて	275,000	電話にて

下取交換表(プリンタ)

数字は差額です。

下取機種 \ 新品機種	PR1000E4	CP-500S	LP-1500	BJ-220JC
PC-PR101-TN103	84,000	72,000	84,000	46,000
PC-PR201-45	77,000	65,000	77,000	39,000
PC-PR201-60	75,000	63,000	75,000	37,000
PC-PR201G	82,000	70,000	82,000	44,000
PC-PR201GS	79,000	67,000	79,000	41,000
AP-1000PC	89,000	77,000	89,000	51,000
AP-700	87,000	75,000	87,000	49,000
AP-900PC	90,000	78,000	90,000	52,000
VP-1350PC	89,000	77,000	89,000	51,000
VP-2600PC	79,000	67,000	79,000	41,000
BJ-10Vカスタム	87,000	75,000	87,000	49,000
BJ-10Vセレクト	83,000	71,000	83,000	45,000
BJ-15V	77,000	65,000	77,000	39,000
DeskJet505J	76,000	64,000	76,000	38,000
下取無	109,000	97,000	電話にて	71,000

中古価格表

型番	中古販売価格	型番	中古販売価格
PC-9801BX-U2	105,000	PC-9801RX21	64,000
PC-9801DA-U2	103,000	PC-9801UX21	67,000
PC-9801FA-U2	128,000	PC-9801VX21	44,000
PC-9801N	55,000	PC-9821As-U2	253,000
PC-9801NA	169,000	PC-PR201G	41,000
PC-9801NAC	248,000	PC-386NAR2	115,000
PC-9801NC	194,000	PC-386NW2	85,000
PC-9801NS	73,000	PC-386NWR2	95,000
PC-9801NS20	89,000	PC-486GR3	158,000
PC-9801NSE	99,000	PC-486GR5	148,000
PC-9801NSE40	114,000	AP-1000PC	26,000
PC-9801NSR	139,000	BJ-10Vカスタム	31,000
PC-9801NST	119,000	BJ-10Vセレクト	36,000
PC-9801NV	72,000	DeskJet505J	49,000
PC-9801RA21	95,000	外付け100Mハードディスク	35,000
PC-9801RX2	62,000	外付け40Mハードディスク	24,000

宣伝商品在庫率90%以上(中古品は除く)

今すぐお電話を!

お申し込み

●通販(下取交換含む無休) 03-3739-2911

●来店(下取交換含む) 03-3739-8628

●中古販売専用 03-3739-3069

●在庫、価格、送料をご確認ください。

(送料・1ヶ口・本州¥1,000、北海道・四国・九州¥1,500、沖縄・離島は応相談)

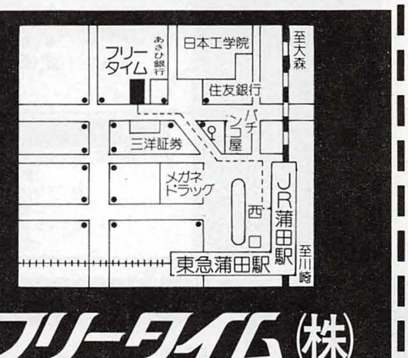
通販の方の振込先

●銀行に備えつけの振込用紙に下記のようにご記入ください。

振込銀行	種目	口座番号
富士銀行蒲田支店(カマタ)	当座	24143

口座名義	電話	住所
フリータイム㈱	03-3739-2911	東京都大田区西蒲田5-27-13

＊必ず電信扱いでお振込みください。
ご入金確認後に発送いたします。
振込手数料はお客様負担です。



●在庫品は即日発送、即日お持ち帰り可能です。
●下取交換の方は、下取品(附属品等含む)宅配便で。着荷、入金(差額、送料)が確認されしだい発送となります。
●ショッピングクレジット希望の方は申し込み用紙をお送りします。
クレジット成立次第発送いたします。
中古品等一部クレジット販売をお断りする商品があります。
●クレジットカードは扱っていません。

クレジット金利率							
1回	3回	6回	12回	24回	36回	48回	60回
2.06	2.90	3.90	5.40	11.3	15.8	20.9	26.9

フリータイム㈱

AM10:00〜PM7:00火曜日定休

〒144 東京都大田区西蒲田5-27-13

パソコン館 パソコン館 パソコン館 パソコン館 パソコン館 パソコン館 パソコン館 パソコン館 パソコ

冬のボーナス

1F

おすすめセット 1
●NEC PC-9801BX/U2 FELLOW ……¥218,000
●SANYO CMT-C14H2 ……¥84,800
●エプソン AP-700 ……¥79,800
●プリンタケーブル …¥3,500
合計定価¥386,100
セット特価¥218,000

おすすめセット 2
●NEC PC-9821Ae/U2 MATE ……¥358,000
●SANYO CMTD14UM5N ……¥99,800
●エプソン MJ-1000 ¥126,000
●松下インター MD-98MA24 ……¥83,800
●プリンタケーブル …¥3,500
合計定価¥671,100
セット特価¥458,000

おすすめセット 3
●NEC PC-9801NS/L ……¥288,000
●キャラベル AV120SL ……¥78,000
合計定価¥366,000
セット特価¥184,800

おすすめセット 4
●EPSON PC-486SE2 ……¥158,000
●SANYO CMT-C14H2 ……¥84,800
●エプソン AP-1000PC ……¥99,800
合計定価¥342,600
セット特価¥218,000

おすすめセット 5
●NEC PC-9821Ce MULTi S2 ……¥488,000
●EPSON MJ-500 ……¥74,800
●プリンタケーブル …¥3,500
合計定価¥566,300
セット特価¥418,000

おすすめセット 6
●NEC PC-9801NS/R ……¥288,000
●松下インター MD-25ET80 ……¥52,000
●エプソン AP-700 ¥79,800
●プリンタケーブル・¥4,800
合計定価¥424,600
セット特価¥234,800

NEC PC-9821As/U2 MATE
●CPUi486™DX(33MHz)搭載
●3.5″FDD×2、メモリ3.6MB
定価~~¥448,000~~
超特価セール

NEC PC-9821Ap/U2 MATE
●CPU i486™DX2(66MHz)搭載
●ユーザーズメモリ3.6MB
定価¥550,000
超特価セール

NEC PC-9821Ne
●CPU i486™SX(33MHz)
●ユーザーズメモリ2.6MB
定価¥588,000
超特価セール

NEC PC9801NX/C
●CPU i486™SX(J)(20MHz)
●ユーザーズメモリ640KB
定価¥438,000
超特価セール

NEC PC-9821As/U7W MATE
Windows3.1インストールモデル
●CPUi486™DX(33MHz)
●120MB HDD内蔵
定価¥550,000
超特価セール

NEC PC-9821Ne120/W
●CPUi486™SX(33MHz)
●ユーザーズメモリ5.6MB
定価¥728,000
超特価セール

EPSON PC-486HG2
●CPU i486™DX2(50MHz)搭載
●ユーザーズメモリ3.6MB
定価¥338,000
超特価セール

EPSON PC-486HX2
●i486™DX2 66MHz搭載
●ユーザーズメモリ3.6MB
定価¥398,000
超特価セール

EPSON PC-486SR2
●i486™SX33MHz
●ユーザーズメモリ3.6MB
定価¥218,000
超特価セール

EPSON PC-486NAS2
(2FDDタイプ)
●486SX/25MHz搭載
定価¥248,000
超特価セール

EPSON PC-486NASX2
●3.5″FDD×2/STNカラー液晶
●486SX/25MHz搭載
定価¥328,000
超特価セール

Macintosh PowerBook145B
●CPU68030/25MHz
●HD80MB、メモリ4MB
定価~~¥248,000~~
超特価セール

TOSHIBA PV425/201V
※純国産DOS/Vマシン登場!
Windows™3.1搭載 SVGA表示
●CPUi486™SX(25MHz)●メモリ4MB
定価¥298,000
超特価セール

TOSHIBA DynaBook EZ486
●CPU i486SX(25MHz)搭載
●バッテリ駆動(約1.8時間可能)
●ジャストA4サイズ・2.2kg
定価~~¥248,000~~
超特価¥198,000

TOSHIBA DynaBook EZ486P
●EZ486の機能にプリンタ付
●印字48ドット、解像度360DPI表示
●105字/秒の高速印字
定価~~¥298,000~~
超特価¥238,000

ノート・デスクトップ内蔵型ハードディスク特価中

ノート用内蔵
松下インター MD-25ET80 80MB 定価¥52,000 超特価¥26,800
松下インター MD-25ET120 120MB 定価¥69,000 超特価¥47,800
松下インター MD-25ET240 240MB 定価¥98,000 超特価¥74,800

FELLOW用内蔵
松下インター MD-98FE17 170MB 定価¥55,800 超特価¥34,800
松下インター MD-98FE24 240MB 定価¥79,800 超特価¥49,800

MATE用内蔵
松下インター MD-98MA12 120MB 定価¥53,800 超特価¥34,000
松下インター MD-98MA24 240MB 定価¥83,800 超特価¥45,800
松下インター MD-98MA34 340MB 定価¥122,000 超特価¥65,800

ロケット3号店パソ

〒101 東京都千代田区外神田1-4-6 ☎03(3257)0003・FAX03(3257)1903

ソコン館 パソコン館 パソコン館 パソコン館 パソコン館 パソコン館 パソコン館 パソコン館 パソコン館

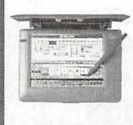
フェア



★広告掲載商品は全て税抜き価格です。
★ボーナス一括払いも冬・夏二回払いもできます。

3F

東芝 XTEND PN10



●A5ファイルサイズ、薄さ28mm、約900g、充電で約6時間駆動●3.5インチFDD内蔵●40字×20行表示の大画面●ペン入力&ペン操作
定価￥128,000
超特価**￥99,800**

SANYO ワープロ博士 SWP-NS20



●編集機能をワンキーで実行できる一発テーブル編集●作図グラフ機能●データ処理機能●表計算機能
定価￥160,000
超特価**￥128,000**

NEC 文豪MINI5 PWP-5UC



カラー液晶画面 ●ワープロで初めてカラー液晶画面を搭載した先進モデル●フルカラー印刷●カセットポン●バーコド入力
定価￥295,000
超特価セール

NEC 文豪MINI5 PWP-5UV



●かんたん給紙「カセットポン」&バーコード入力を採用。使いやすさ抜群のニュースタンダード●フルカラー印刷。
定価￥200,000
超特価**￥178,000**

Panasonic U1PRO95 FW-U1P95



●イラストや表を読み取り、生かせます。ワープロに新しい目がついた。
定価￥208,000
超特価**￥148,000**

SHARP ZAURUS PI-3000



人気商品
●ビジネスに必要な道具を一台に凝縮。新携帯情報ツール。
●レポート機能、ファイリング機能検索機能、辞典機能、etc
定価￥65,000
超特価**￥59,800**

SHARP UX-T1



●3倍楽しい、コピーFAX電話機 新・イラストーク
定価￥65,000
超特価**￥57,800**

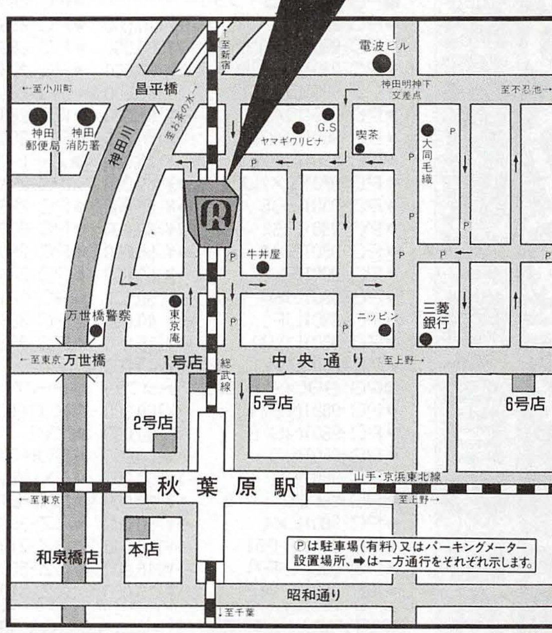
Panasonic KX-PW2CL



●カンタン操作のファックスにコードレス子機と留守番電話がつきました。
定価￥128,000
超特価**￥99,800**

駅より徒歩3分!





2F

話題のWindows3.1大量取扱中!
ビジネスソフト人気商品(一太郎Ver5,ワークス)超特価中!!
※ロータスショップ、ボーランドセンター加盟店、PCクーポン券取扱い店。



ファミコン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジンDUO・FM-MARTY及び各種ソフト取り揃えております。ぜひ、ご来店下さい!!

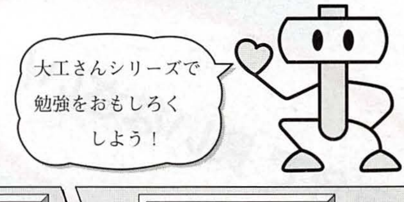
コン館

★都内近郊無料配送
★平日 AM10:15〜PM7:45
日曜日AM10:00〜PM7:30
★年中無休
★各種クレジット販売

3F	ワープロ・FAX コピー・電子手帳
2F	家庭用TVゲーム機(本体、ソフト)・ビジネスソフト・書籍
1F	パソコン・パソコン周辺機器

作っておぼえる！ 使っておぼえる！ 便利な勉強道具！

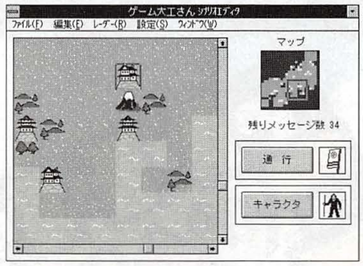
勉強大工さん



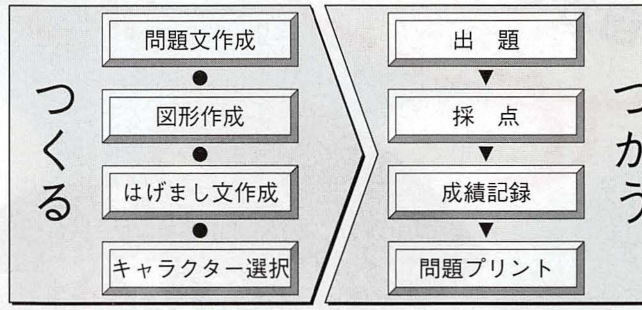
MS-Windows版
新発売



体験版をご希望の方はお電話でお申し込みください。

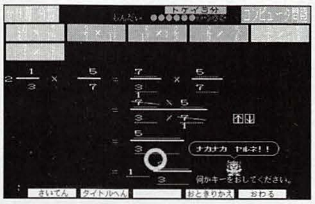


MSは米国マイクロソフト社の登録商標です。
Windowsは米国マイクロソフト社の商標です。



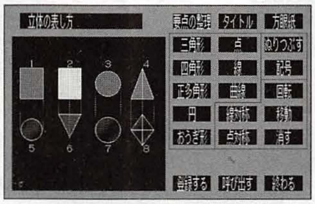
教科書や参考書から覚えたいことがらを入力すると、たちまち自分専用のドリルができあがります。

小学生用



計算大工さん

小学校の1年生から6年生までに習う整数・小数・分数の四則計算が学習できます。1ケタ～5ケタの指定、くり上がりくり下がりの指定、余りの有無の指定などの豊富なコースでトレーニング。また、問題の自動生成機能付きですから、何度でも繰り返して効果的な学習ができます。
学習コース：①～④整数の計算⑤～⑧小数の計算⑨～⑫分数の計算



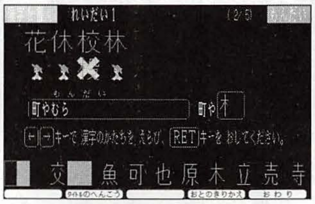
図形大工さん

マウスを使って楽しくスピーディーに、算数図形の様々な事柄を自然に学習することができます。作った図形で問題を作成することも可能です。また、1年生から6年生までに習う図形学習の要点が入っているので、学年別や図形別などに呼び出して要点学習をすることもできます。
学習コース：①図形をつくる②問題をつくる③問題をとく④要点をみる



漢字大工さん 読み方編 小学生版

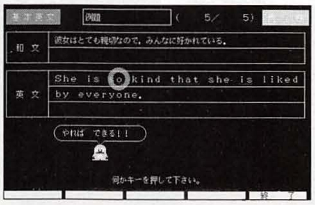
読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できます。1年生から6年生の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがあります。学年別コースには基本データが入っています。また、内蔵のワープロの漢字には学年表示が付いた親切設計です。
学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み
(常用漢字を対象とした中学生版もあります。)



漢字大工さん 書き方編 小学生版

部首エディターを使って、へん・つくりなどの部首を自分で登録します。登録した部首を組み合せて好きな漢字が作れ、その文字を問題として登録することができます。
他に1年生から6年生の学年別コースと書き誤りやすい漢字のコースがあります。
学習コース：①漢字を書く②漢字をえらぶ③書き誤りやすい漢字
(常用漢字を対象とした中学生版もあります。)

中学生・高校生用



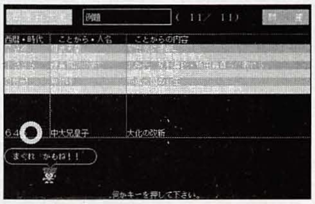
英語大工さん

単語や熟語、基本英文を暗記して覚えるためのツールです。大工さんシリーズならではの効果的な学習方法でスピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。また、基本英文では穴うめ方式の文法問題も作れます。
学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

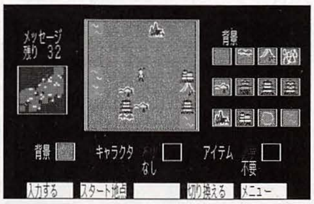
地理大工さん



歴史大工さん

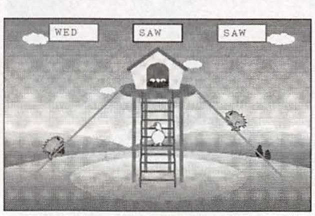


小・中・高・一般用



ゲーム大工さん

あのゲームのようにおもしろく楽しく勉強できたら…と考えたことはありませんか。そんな夢から生まれたのがこのゲーム大工さんです。絵をつくり、マップをつくり、データを組み合わせてシナリオをつくります。創る楽しさ、完成の喜びを体験できることでしょう。
機能：①パターンエディタ②マップエディタ③文章登録④ゲームディスク作成



マザーダックタイピング

軽快なBGMときれいな画面でタイピングレッスンをゲーム感覚で行い、楽しみながらタイプ上手になれます。アルファベットとカナそれぞれ36通りのコースがあります。10名までの氏名登録によって、いままでの成績を保存できます。また、練習したい単語を問題データとして登録することも可能です。

大工さんシリーズ一覧

ソフト名	対象	定価	学校版定価
計算大工さん	小	¥8,000	¥80,000
図形大工さん	小	¥8,000	¥80,000
漢字大工さん読み方編小学生版	小	¥8,000	¥80,000
漢字大工さん書き方編小学生版	小	¥8,000	¥80,000
英語大工さん	中高	¥8,000	¥80,000
地理大工さん	中高	¥8,000	¥80,000
歴史大工さん	中高	¥8,000	¥80,000
国語大工さん	中高	¥8,000	¥80,000
数学大工さん図形グラフ編	中	¥8,000	¥80,000
漢字大工さん読み方編中学生版	中高	¥8,000	¥80,000
漢字大工さん書き方編中学生版	中高	¥8,000	¥80,000
ゲーム大工さん	小中高一般	¥8,000	¥80,000
マザーダックタイピング	小中高一般	¥8,000	¥80,000
ゲーム大工さん for Windows	小中高一般	¥9,700	¥97,000

対応機種
PC-9801,9821シリーズ
PC-286,386,486シリーズ

構成
5"2HD or 3.5"2HD
およびマニュアル

学校版は校内利用であれば、自由にコピーができます。お求めの際は、予め学校名をお申し出ください。

カタログ・デモ版
ハガキ、FAX、電話でご請求下さい。(無料)
(本誌名・機種名・電話・職業・メディア［3.5 or 5］を必ずご記入下さい。)
購入申込
ハガキ、FAX、電話でご注文ください。または全国販売店に。
常備店＝秋葉原：ヤマギワ、ラオックスコンピュータ館、池袋：ニック、渋谷：J&P、大阪日本橋：J&Pテクノランド
なお、当社に直接ご注文の場合は、即日または翌日に発送致します。
お試しいただけます
NECの秋葉原C&Cセンター、ソフトラボ大阪、神戸サントピア

人とコンピュータを考える ヒューマンソフト
〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
TEL 03-3981-7822 FAX 03-5992-0731


自分で 買いなさい!
日本一
コピーを一つ 下さいな。



《会員会社一覧》

アークシステム㈱
㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アイシーエム
㈱アシスト
㈱アスキー
アップルコンピュータ㈱
アドビシステムズジャパン
㈱アドミラルシステム
㈲アルシスソフトウェア
アルダス㈱
アルテック㈱
イーディーコントライブ㈱
㈲苺ソフト
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェントシステムズジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
ウッドランド㈱
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エス・ピー
エーピー・サーブ㈱
エスエイティーティー㈱
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
オートデスク㈱
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚商会
カテナ㈱
㈱カプコン
亀島産業㈱
カモンミュージック㈱
㈱管理工学研究所
㈱ギャラクシー
㈱クエスト
クラフト㈱
㈱クリエイトトーワ
㈱呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱グローディア
㈱グローバルデータ通信
㈱ケーエスビー
研彩館インターナショナル㈱
㈱ゲームアーツ
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱コンピュータ・ニュース社
サイバネットシステム㈱
さくら共同法律事務所
㈱サミット
㈱サムシンググッド
山陰ソフトウェア㈱
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムセンター
㈱システムセンター三重
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱シュールド・ウェーブ
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈱シンプレックス
㈱ジー・エー・エム
㈱ジェイディック
㈱ジェプロ
㈱ジャストシステム
ジュピタープロモーション㈱
㈱スタークラフト
㈱スティング
㈱ステラシステム
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱綜合システム
㈱ソフトウイング
㈱ソフトウェアジャパン
ソフトバンク㈱
㈱ソフトヴィジョン
ソフトプロ㈱
ターミナル・アプリケーションズ㈱
㈱タイワ
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱データプラン
㈱ディーバ
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱電波新聞社
東京書籍㈱
東京電化㈱
徳間書店インターメディア㈱
日本エス・イー㈱
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本電子専門学校
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
㈱ノア
ノベル㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱バックス
㈱バンプレスト
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈱
㈱パンサーソフトウェア
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈱ビーピーエス
㈱ビッツー
㈱ビレッジセンター
㈲ビング
ピー・シー・エー㈱
㈱ピック
㈱ファミリーソフト
ファルコン㈱
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
福井コンピュータ㈱
富士ソフトウエア㈱
㈱フタバ図書
ブラザー工業㈱タケル事務局
㈱ブレインテック
㈱プロメディア
ヘアドクター発毛科学研究所
㈱ほくさんソフテック
ボーランド㈱
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
㈱マイクロコア
マイクロソフト㈱
㈱マイクロビジョン
マイクロプローズジャパン㈱
㈱マクロス
松村信夫法律事務所
㈱まつもと
緑電子㈱
㈱ミュージックネットワーク
ミリオンエンタープライズ㈱
メガソフト㈱
㈱モーリン
㈱ユーテス
㈱ライトスタッフ
㈱ラウンドシステム研究所
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リクルート
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱

顧問弁護士　森本紘章

〈93.6.7現在〉

6月7日現在、169社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！コンピュータの楽しい活用法を満載!!

12 DEC. 1993



第12巻　第12号 1993年11月25日印刷
1993年12月1日発行
定価480円(本体466円)
電波新聞社　1993 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1－11－15 郵便番号141
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

CONTENTS 目次

BM特選プログラムコーナー

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん

NP New Products Pick Up 今月の新製品ピックアップ

速報！アップルからMacintosh 6 機種発表

●ColorClassicII：ColorClassicにCD-ROMドライブを内蔵（価格218,000円）／●LC475：CPUは68LC040（25MHz）を採用。処理能力はLCIIIの2倍以上（価格238,000円）／●Quadra610：CPUに68040（25MHz）を採用。CD-ROMドライブ内蔵（価格358,000円）／●Quadra 650：CPUに68040（33MHz）を採用。CD-ROMドライブ内蔵（価格498,000円）／●DUO250：白黒液晶搭載でCPUは68030（33MHz）。モデム付（価格468,000円）／●DUO270C：TFTカラー液晶搭載でCPUは68030（33MHz）を採用（価格698,000円）／●DUO DOCK：230MバイトHDDと1MバイトVRAMを内蔵。数値演算プロセッサ68882標準搭載。

シャープからペン入力タイプの情報ツール『ザウルス』新発売

『ザウルス』の特徴は，優れた文書作成機能と管理機能にあります。手書き入力のレポート&自由帳機能を使って作成した文書をA4（約400文字／1枚）にして約170枚分の処理が可能で，ファイリング機能を使ってデータベース化することもできます。他にも，辞書機能や電卓機能，カレンダー機能，世界時計機能といった，さまざまな機能を搭載しています。プリンタはもちろん，パソコンやワープロとデータの交換をすることも可能で，データ収集のアシスタントとしても使えます。



SHARP 液晶ペンコム ZAURUS
価格 65,000円

横河・ヒューレット・パッカードから Mac用低価格レーザー・プリンタ登場！



横河・ヒューレット・パッカード
LaserJet 4L for Macintosh 価格 128,000円

『HP LaserJet 4L for Macintosh』は，128,000円という低価格を実現したA4・B5対応のパーソナル・レーザー・プリンタです。トナー・カートリッジやMac用プリンタ・ケーブル，プリンタ・ドライバなどをすべて同梱して，この価格は驚きです。

印字解像度は300dpiで，独自のスムージング技術と，粒子サイズが今までの製品の半分というマイクロ・ファイン・トナーの採用によって，600dpiの高品質印字も可能です。

また，グラフィック・プリントの表現力を高める『グレイ・スケール』や，Macのマルチ・ファインダ，漢字Talk7使用時に作業をしながら印字ができる『バック・グラウンド印刷』にも対応しています。

ヨーロッパ最大のIBM PC互換機メーカー “オリベッティ”が日本上陸!

日本オリベッティから，A5サイズの386SXLV（20MHz）搭載のサブノート・マシン『QUADERNO(クアデルノ)』，486SLC(25MHz）搭載のカラーノート『PHILOS（フィロス)』，386SX（40MHz）／486SX（25MHz）／486DX2（55MHz）搭載の縦置きミニタワー型『M4-34／40／46 MODULO(モデュロ)』，486SX（33MHz）／486DX（33MHz）／486DX2（66MHz）搭載の横置き型中級機『M4-62／64／66 MODULO』，ペンティアムへのアップグレードも可能な486DX（33MHz）／486DX2（66MHz）搭載のハイパワー・マシン『M4-440／460 SUPREMA(スプレマ)』など，11機種32モデルが一挙に発売されました。

関連記事掲載ページ　60ページ



QUADERNO33
価格233,000円



M6-460 SUPREMA
価格 388,000円



PHILOS 44 COLOUR
価格 493,000円



M4-40 MODULO
価格 158,000円

富士通からAT(IBM PC)互換機『FM Vシリーズ』誕生!

富士通から，AT（IBM PC）互換機『FM Vシリーズ』が登場しました。今回発表されたのは，486SX（25MHz）搭載の『FM V-425D』，486DX（33MHz）搭載の『FM V-433D』，486DX2（66MHz）搭載の『FM V-466』のデスクトップ3機種と，白黒液晶を採用したノート『FMV-425N』，8.4インチカラーTFT液晶採用ノート『FMV-425N/T1』，10.4インチカラーTFT液晶採用ノート『FM V-433N/T2』の3機種です。



Power9000搭載の発売記念モデルFM V-466DSP
特別価格 378,000円（93年12月末まで）

デルコンピュータが低価格Windows入門機3モデルを発表



DELL 425S/P
価格 168,000円

今回，発売を開始したのは，486SX（25MHz）を搭載した425s/P（価格168,000円），486DX（33MHz）を搭載した433/P（価格208,000円），486DX2（66MHz）を搭載した466/P（価格248,000）と，どれも低価格ながら，独自のローカル・バス技術により，高速画面表示が可能です。コンパクトな本体には三つの汎用ドライブ端子と三つのISAスロットを装備し，CPUのアップグレードやODPにも対応しています。

8センチCD-ROMドライブ内蔵可能! パナソニックDOS/Vノート22モデル発表

パナソニックが独自に開発した『マジックポケット』と呼ばれる省スペース型拡張インターフェースを搭載した『PRONOTE Jet』は，CPUに486SX（25MHz）を採用した，Windows対応のノート・パソコンです。『PRONOTE Jet』には，カラー液晶搭載タイプ，白黒液晶ペン入力対応タイプ，白黒液晶搭載タイプなど，さまざまなモデルが準備されています。

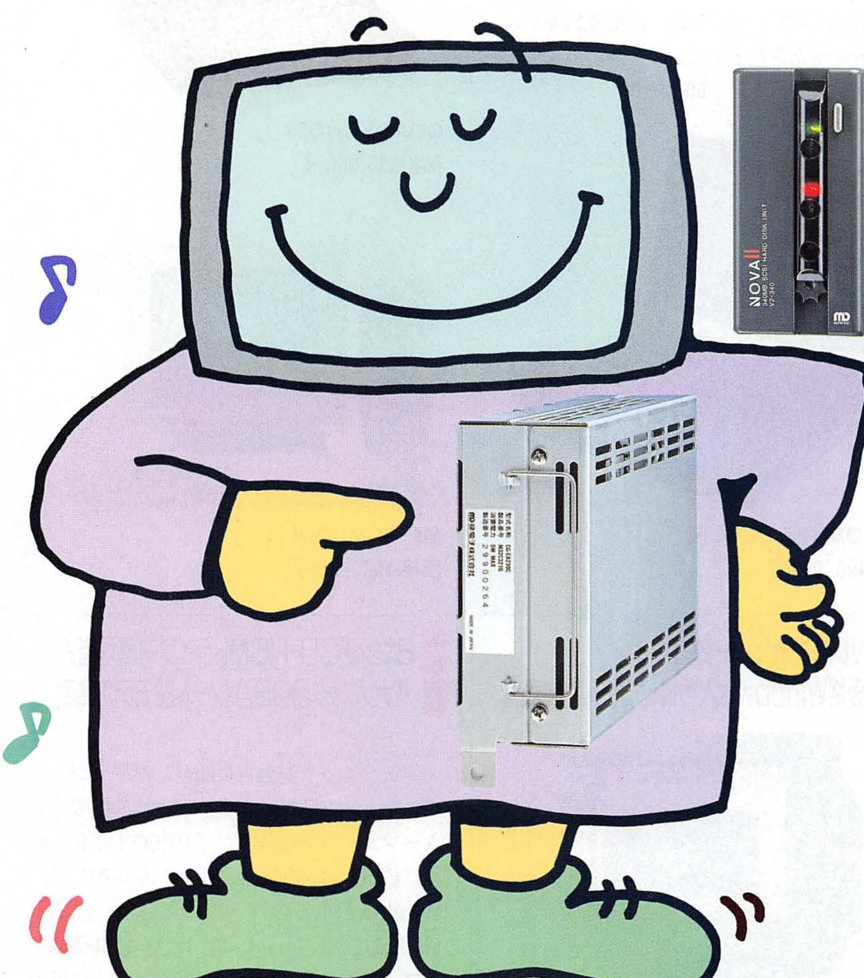


Panasonic PRONOTE Jet
価格268,000円から

内蔵“カーゴ”と外付“ノヴァ・ツー”、目指せ！卓上シェイプアップ。

MIDORI ELEC.

どんどん増え続けるハードディスクが、机の上のゼイ肉になっては困りもの。高性能で、スマートで、操作簡単、そのうえ安い。98MATEと98FELLOWのユーザなら、きっと納得のミドリ卓上シェイプアップ作戦を提案します！成功の鍵を握っているのは、内蔵型ハードディスクユニット“カーゴ”と、手のひらサイズの超高性能・外付型ハードディスクユニット“ノヴァ・ツー”。どちらも緑電子です。





外付

2.5インチSCSIハードディスクユニット

NOVA II （ノヴァII）

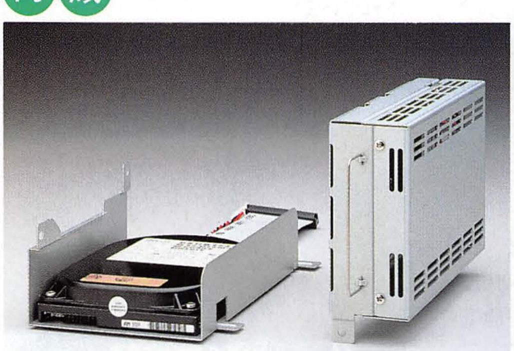
コードNO. 1231

- 早い、簡単、安い。そのうえ丈夫。スーパーミニサイズの優れもの！
- スライドパネルの切替で、タテ置、ヨコ置どちらもOK。
- オリジナルIPL「MEIPL（めいぷる）」とハードディスクユーティリティソフト「S.O.S」搭載。
- 環境を自動設定するI/F設定ソフト「ぐっと楽（らっく）」を搭載。操作手順の音声ガイドが可能。
- MDバスマチック転送方式搭載。

新価格

V2-120-4F（120MB/未定）（近日発売）¥69,800
V2-200-4F（200MB/12ms）¥79,800
V2-340-4F（340MB/13ms）¥118,000
（本体のみの価格は各¥10,000引きです。）

内蔵



98FELLOW専用　98MATE専用

固定ディスク専用スロット対応IDEハードディスクユニット　★新発売

CARGO （カーゴ）

コードNO. 7414

98MATE 98FELLOW 専用

- 簡単操作のためのオリジナルIPL「MEIPL（めいぷる）」搭載。
- 多彩で便利な機能を発揮するハードディスクユーティリティソフト「S. O. S」搭載。
- リードバッファ、オートリトラクトの機能を装備。

98MATE専用

EA240（240MB）—¥49,800　EA340（340MB）—¥69,800
EA540（540MB）—¥129,800

98FELLOW専用

EB240（240MB）—¥44,800　EB340（340MB）—¥64,800
EB540（540MB）—¥124,800



'93年度F-1GP「フットワーク無限ホンダ」を応援しています。

製品に関する詳しい情報は、24時間ブーメランFAXで！

①プッシュ回線電話で、ブーメランFAX **044-989-7635**へおかけ下さい。
②音声ガイダンスに従って、各製品の4桁のコードNO.を押して下さい。
CARGO: 7414　NOVA II: 1231
③ご指定のFAXに、詳しい情報をお送りいたします。

FAX

緑電子株式会社 MIDORI ELEC.

本　社 〒215 川崎市麻生区下麻生559 MDテクノパーク
■本社販売課 ☎044-989-7633　■大　阪 ☎06-397-7751
■札　幌 ☎011-222-7521　■福　岡 ☎092-262-6691
■秋葉原 ☎03-3252-9801　■特販部 ☎044-989-7623

●製品価格には消費税は含まれません。

マイコン BASIC マガジン

特選

ハイパー周辺機器シリーズ

第4弾

え?　まだ持っていないの?

驚くほど大容量&低価格化したWindows時代の必需品

HDD ハードディスク





Windowsに代表されるように，最近はソフトウエアの巨大化が進んでいます。ゲームでもハードディスク専用が発売されるなど，もはやハードディスクなしではパソコンを活用できなくなりました。

ハードディスクの普及とともに価格もさがりはじめ，200M，300Mバイトといった大容量の購入も今ではあたりまえです。

ハードディスクを今まで知らなかった人も，また購入を考えている人も，ぜひここでもう一度ハードディスクに注目してください。

ハードディスクはパソコンの一部になった!

ソフトウエアの大容量化，Windowsの爆発的人気とともに，ハードディスクは“持っていて当然の周辺機器”になりつつあります。

ついこの前までは，一部のワープロやビジネス・ソフトを使うために必要だったハードディスク。それも，「80Mバイトもあれば十分」といわれていました。それ以上の容量のものは高くて手がだせない状況にあったことも事実です。

ところが最近では，ハードディスクがなくては使えないソフトが急激に増えてきました。

とくに，Windows関連のソフトには必須となっています。まず，Windowsシステム自体が40Mバイトが必要で(NEC日本語版Windows 3.1をフル・インストールした場合)，Windowsアプリケーション・ソフトも，大きいもので10Mバイト以上と，大容量化が進んでいます。

また，一太郎Ver.5など，DOS上のソフトも多機能&グラフィカルとなり，ハードディスクが必須になってきました。

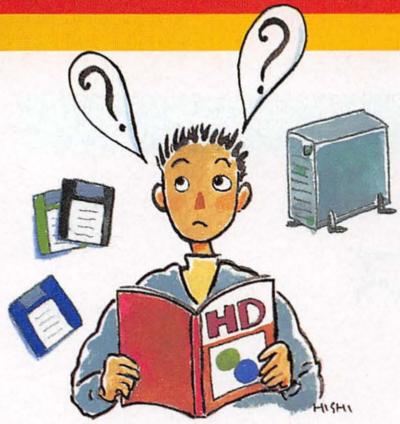
アプリケーションだけでなく，データも巨大化しています。フルカラーのグラフィックや動画などは，一つが数Mバイトになり，「ハードディスクが1G(ギガ：1024M)バイトでもたりないよ」という声がでるほどです。

5万円を切った今が買いどきだ!

この1年で急激にハードディスクの低価格化が進み，大容量のハードディスクが身近なものになりました。200Mバイト以上のハードディスクでも，定価で10万円を切るほどの低価格で発売されはじめています。パソコン・ショップを見てまわると，さらに値引きされており，信じられないほどの値段に驚かされることもめずらしくありません。

安くなったためハードディスクの普及率があがり，ソフト・メーカーもそれに合わせてアプリケーションやゲームを作る，それが現在の状況なのです。

“ハードディスクは必需品”，この流れに乗り遅れないように，まだ持っていない人はぜひ購入を考えてみてください。



HDD ハードディスクのしくみ

基本的にはフロッピーディスクと同じだ！

ハードディスクは，基本的にフロッピーディスクと同じく磁気的にデータを記録するものです。磁化された円盤（磁気ディスク）が回転し，磁気ヘッドがデータの読み取り・書き込みを行なっているという原理は同じと考えていいでしょう。

ハードディスクの内部は，**第１図**のようになっています。複数の磁気ディスクが１本の軸に固定されており，磁気ディスクの両面に磁気ヘッドが一つずつ設けられています。

フロッピーとはつぎの点が異なります。

●磁気ディスクがアルミなどの固い金属でできている

●ディスクがはるかに高速で回転している

●磁気ヘッドがディスクに接触していない

ハードディスクの磁気ディスクは，『スパッタリング円盤』といい，金属円盤の表面に磁性膜を蒸着させたものです。この磁気ディスクが，約3,000～4,000回転／分で回転しているため，フロッピーディスクのように磁気ヘッドが接触すると，ディスクに傷がついてしまいます。

そのため，ハードディスクでは飛行機の翼のような原理で，ディスクが起こす空気の流れを利用して，ヘッドをごくわずかだけ浮かせています。その距離はとても微小なので，ハードディスクの動作中は振動を与えないように注意が必要です。

大容量ハードディスクが高速な理由

磁気ディスクはたくさんの同心円で区切られおり，この同心円を『トラック』と呼んでいます。また，それぞれの磁気ディスクの同じ位置にあるトラックを『シリンダ』と呼びます。トラックは，さらに放射線状の線で区切られます。この一片を『セクタ』と呼び，ハードディスクの最小単位となっています（**第２図**）。

セクタは磁気ディスクのどの部分でも同じ容量を持っています。つまり，最内側のセクタはデータ密度が一番高く，外側にいくにつれてデータ密度が低くなるのです。

ハード・ディスクは半径１インチあたりのトラックの数（トラック密度），円周の１インチあたりのデータ容量（線記録密度）をあげていったり，磁気ディスクの枚数を増やすなどして容量を大きくしています。

このように，磁気ディスクの容量・枚数を増やしていくと，同じ回転数でも一度に読み取れるデータ量が多くなるので，大容量のハードディスクは高速といえるのです。

クラスタ・ギャップとは？

MS-DOSは，記録するファイルを『クラスタ』と呼ばれる単位で管理しています。複数のセクタの集合を１クラスタと考えることができますが，１クラスタの容量はフォーマット形式などによってちがってきます。MS-DOSの場合，一つのクラスタに複数のファイルを記録することはできません。

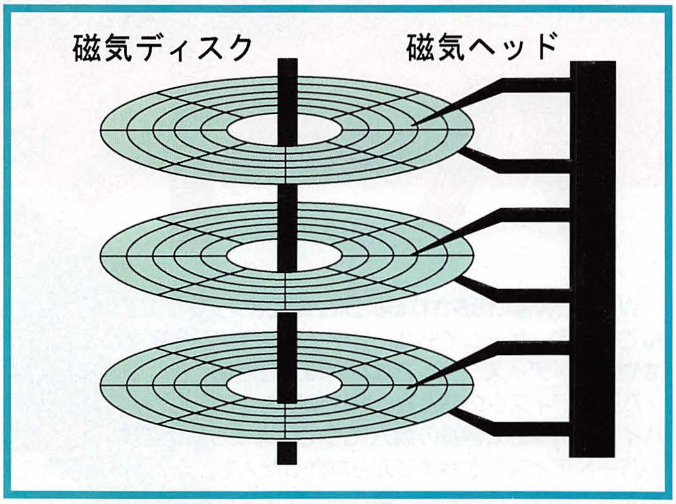
たとえば，一つのクラスタにその容量の10％にも満たないファイルが記録された場合でも，そのクラスタの残り容量はムダになってしまうわけです。このような残り容量のムダを『クラスタ・ギャップ』といいます。

同じ容量のハードディスクでも，クラスタ・ギャップの多いハードディスクでは，記録できるファイルの容量に差がでてしまいます。まだ余裕があるはずのハードディスクが突然容量不足になるのは，こほクラスタ・ギャップのためです。

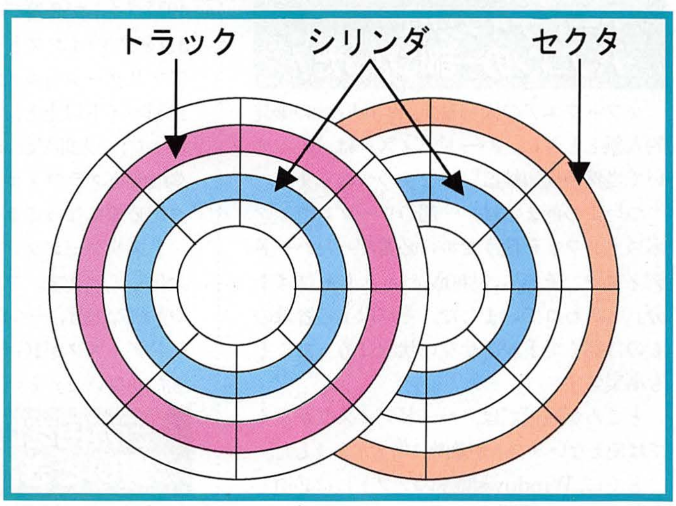
クラスタの管理はFATが行なう

ハードディスクやフロッピーディスクには，『FAT(File Allocation Table)』と呼ばれる部分があります。FATには，ファイルに関する情報が格納されており，その中には，どのファイルが何番のクラスタに記録されているかという情報も含まれています。

また，記録されているファイルの中には不連続な複数のクラスタにわかれているものも存在します。そんな場合は，つぎはどのクラスタにファイルの続きがあるといった情報もFATが管理しているわけです。



《第１図》ハードディスクの内部構造



《第２図》シリンダ，トラック，セクタの概念図

HDD ハードディスク購入の基礎知識

どのくらい容量があればいい?

“大は小を兼ねる”

これがハードディスクの常識です。なるべく大容量のものを選ぶようにしましょう。とはいっても，限られた予算の中から最適なものをさがすのは，なかなか大変です。

最近のハードディスクは，100Mバイトから500Mバイトあたりが主流となっています。

今，DOS上のアプリケーション・ソフトだけを使っている人でも，ハードディスクにインストールして使用することが前提となるソフトが増えていますから，最低限100Mバイトはほしいところです。

Windows主体の環境を整えたいなら，絶対に200Mバイト以上は必要でしょう。Windowsはそのシステム自体の容量が大きいばかりではなく，アプリケーション・ソフトも大容量のものが多く，100Mバイト程度のハードディスクではすぐにいっぱいになってしまいます。

また，スピードも速ければ速いほどいいのですが，容量の大きいハードディスクのほうがスピードが速いことが多いようです。自分が思っているより，1ランク容量の大きいハードディスクを購入することをおすすめします。

“IDE”か“SCSI”をねらえ!

ハードディスクとパソコンを，どうやって接続するのか?

この接続のしかたである“インターフェース”は，大きくわけると

- **SASI（サジー）**
- **SCSI（スカジー）**
- **IDE（アイディーイー）**

の3種類があります。

“SASI”は，SCSIやIDEの前身となった，比較的古くからある規格です。扱える容量はハードディスク1台につき40Mバイト，最大2台まで接続できます。このような制限のあるSASIは，“容量が少ない”“スピードが遅い”と，デスクトップ・パソコンでは最近ほとんど見かけられません。ノート・パソコンは，SASIを採用していますが，特別なフォーマット方式を使用し，40Mバイト以上を認識できるようにしていることが多いようです。

“SCSI”の場合は，最大7台まで直列に接続することができます（これをデイジーチェーン接続と呼ぶ)。ハードディスクの他にも光磁気（MO）ディスクやCD-ROMドライブ，スキャナなども接続できることが特徴です。PC-9801シリーズでは，7台中4台までハードディスクを接続することができます。

“容量が多い”“スピードが速い”という利点から，現在日本ではSCSIが主流となっています。最近では，SCSIをより高速にした“SCSI-2”という規格に対応したハードディスクも登場しています。

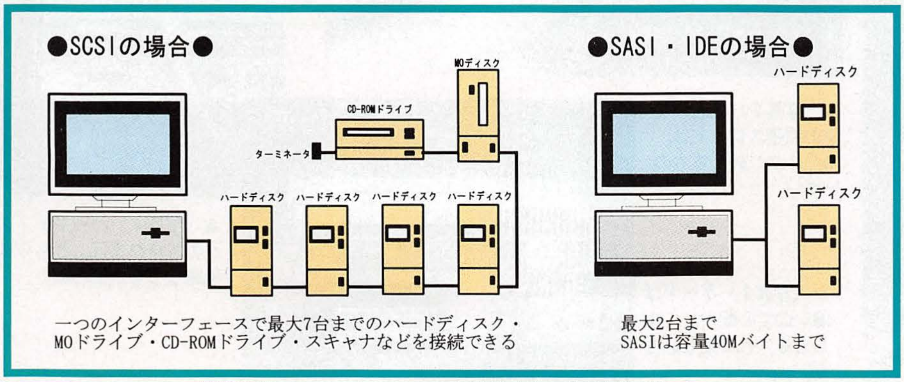
SCSIには，CPUとインターフェース・ボードのデータ受け渡し方式があり，つぎのような種類にわけられます。

- **バスマスタ方式**
- **FIFO方式**
- **DMA方式**

この順番に，高速のデータ転送が可能となっているようです。

最後に紹介する“IDE”は，DOS/Vパソコンの内蔵ハードディスクで多く採用されている接続方法です。国内のパソコンでも，98MATE・98FELLOWで採用され，知名度があがりました。IDEは，SASI同様最大2台までしか接続できませんが，比較的低価格でハードディスクが提供されるのが魅力です。もしあなたが，IDEハードディスク対応のパソコンを持っているのなら，迷わずこの接続タイプを選びましょう。かなりの低価格で購入することができるはずです。

ハードディスクを2台以上接続する場合に，どの規格でも注意しなくてはいけないのが，相性の問題です。同じ規格のものを組み合わせているのに，メーカーが異なるとうまく動かないといったトラブルが一部であるようです。増設するときには，パソコン・ショップのアドバイザーに相談するようにしてください。



《第3図》SCSI, SASI, IDEは接続できる台数がちがう

拡張性ならSCSI-2の外付がベスト

ハードディスクは，多くのメーカーからたくさんの種類が発売されているので，どれにしたらいいのか悩んでしまうことが多いと思います。

ノート・パソコンの場合は素直に対応しているハードディスク・パックを買えばいいのですが，拡張性に優れるデスクトップ・パソコンの場合は内蔵・外付と選択の幅が広くなります。

DOS/Vや98MATE・FELLOWを持っている人は，やはり価格の安いIDEが魅力でしょう。ただし，機種の買い換えのときに，流用して使えるかは注意しなくてはなりません。

Windowsやマルチメディアにそなえて「拡張性も重要視したい」という人には，SCSIまたはSCSI-2の外付タイプがおすすめです。

MOやCD-ROMもSCSIインターフェースで接続するものがほとんどなので，SCSIインターフェース・ボードが一つあれば，つぎから増設するときにはボードを買わずに済みます。

外付ハードディスクには，SCSIインターフェースが付属しているものもありますので，購入のときに必ず確認するようにしましょう。



HDD ハードディスクを接続してみよう

必要なものを確認する！

ここでは，実際にハードディスクをパソコンに接続するようすを紹介しましょう。

接続作業に使用する機材は，つぎのようになっています。

●パソコン本体

『98MATE PC-9821Ae』（NEC）

●ハードディスク

『MARiNE M-200-4E』（緑電子）

『MARiNE（マリーネ）M-200-4E（以降MARiNEと略）』は外付ハードディスクで，200Mバイトの容量を持っている普及タイプのハードディスクです。また，SCSI接続タイプでSCSIインターフェース・ボードも同梱されています。

外付のハードディスクの場合は，ここで紹介する接続方法とほぼ同じようになるので，参考にしてください。とはいっても，ハードディスクの接続はとても簡単です。

はじめて外付ハードディスクを購入し，接続するときに必要なものは，最低限つぎのようになります（**写真1**）。

●パソコン本体

●ハードディスク本体

●SCSIインターフェース・ボード

●SCSIケーブル

●電源コード

まずはハードウエア・セッティング

最初に，ハードディスクとパソコンを接続してみましょう。

まず，パソコン本体の背面にある拡張スロットのカバーを外します。今回使用したPC-9821Aeの場合は手で外せますが，機種によってはドライバーを使うこともあるので，あらかじめ確認しておきましょう（**写真2**）。

つぎに，カバーを外した拡張スロットに，SCSIインターフェース・ボードを差し込みます（**写真3**）。

拡張スロットにボードを差し込むのは，少し力のいる仕事です。ボードの上下をまちがえずに，スロットの中にあるミゾに合わせて押し込めば，壊れることはありません。

つぎに，SCSIケーブルを使ってインターフェース・ボードとハードディスクをつなぎます（**写真4**）。

今回は，付属のインターフェース・ボードを使用しているため接続には問題ありませんが，SCSIのコネクタには『フルピッチ』『ハーフピッチ』の2種類があります。ちがうメーカーのSCSI機器を接続するときには，コネクタに注意してください。

最後に，ハードディスクのもう一つのコネクタに，『ターミネータ（終端抵抗）』を接続します（**写真5**）。

ハードディスクの電源コードも忘れずにつないでくださいね。

IDナンバーの設定は重要だ！

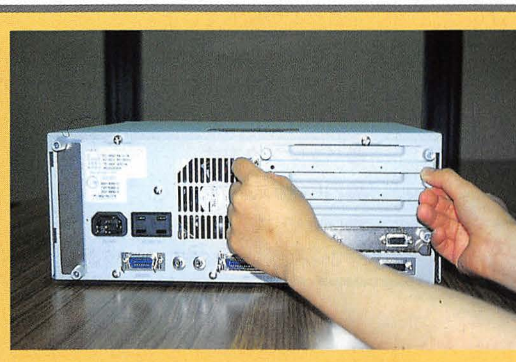
SCSI規格の周辺機器は，最大7台まで直列に接続することができます（**写真6**）。

このとき，接続されているSCSI機器がパソコンにきちんと認識されるように，0～6までの認識番号（IDナンバー）を設定する必要があります。ハードディスクやMOディスクなどのSCSIの周辺機器を2台以上接続する場合は，SCSIインターフェースを用意する必要がありません。しかし，うっかり同じIDナンバーを設定してしまうと，正常に作動しないので注意してください。

IDナンバー設定スイッチは，ハードディス



▲《写真1》接続するまえに，たりないものはないか確認しよう



▲《写真2》最近の機種の拡張スロットは，手でネジが外せるものが多い



▶《写真3》ボードは薄いので心配だが，少し力を入れて差し込もう



▲《写真4》ハードディスクのコネクタは，どちらに接続してもかまわない

ク本体の前面，背面または底面にあります。基本的に，IDの小さい順に起動する優先順位が高くなっています。電源を入れたときに最初に起動したい機器のIDを“0”に設定しておくとよいでしょう。

つぎはソフトウエア・セッティング

ハードディスクは，フロッピーディスクと同じくフォーマット（初期化）しなければ使えません。しかし，最近のハードディスクのほとんどがフォーマットされているので，MS-DOSのシステムを転送すれば，すぐに使えるようになります。

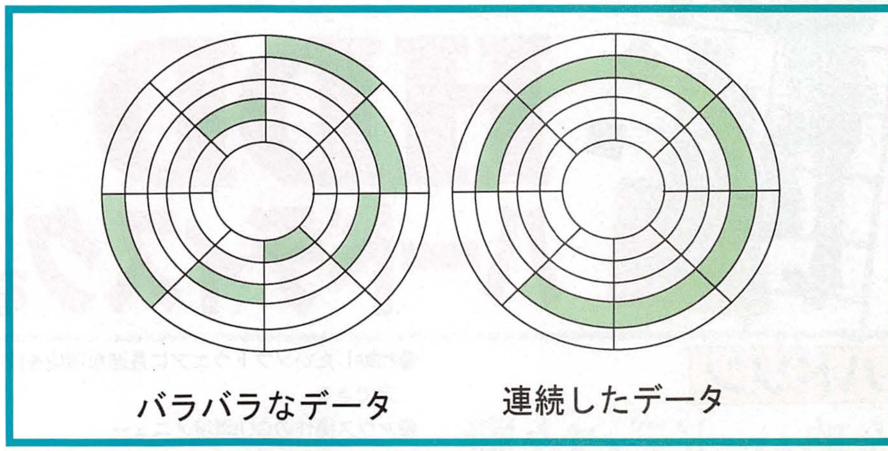
はじめてハードディスクを使う人は，ハードディスクに付属しているユーティリティ・ソフトを使うのがいいでしょう（「自分でフォーマットしたい」という人は，MS-DOSのシステム・ディスクから起動し，FORMATコマンドを実行してもよい）。

今回使用したMARiNEには，MS-DOSシステムのインストールを画面でわかりやすく指導してくれる『MEIPL（メイプル）』と，アプリケーション・ソフトのインストールを簡単にしてくれる『S.O.S』があらかじめハードディスクに入っています（**写真7**）。

パーテーションって何？

ハードディスクのマニュアルを見ると，「パーテーションを切る」という言葉がでてきます。

これは，1台のハードディスクをいくつかに区切り，複数のドライブとして使用することをいいます（**第4図**）。

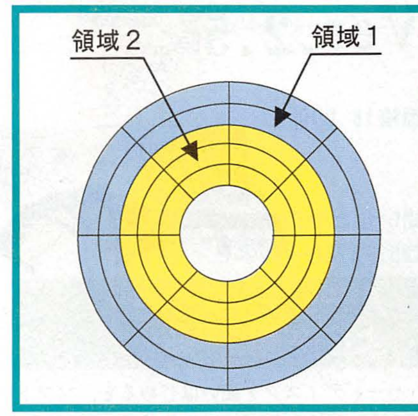


《第5図》ばらばらデータを最適化したようす

MS-DOSで初期化し，コマンドの中にある『領域確保』を選んで，1ドライブに必要なだけの容量を指定すれば，パーテーションを切ったことになります。複数のパーテーションにまたがったインストールはできないので，あまり細かく切ってしまうと，ハードディスク全体では十分な空き容量を持っていてもインストールできない，ということが起こってしまいます。

万が一，ハードディスクがクラッシュ（データが壊れて最悪の場合初期化し直さなければいけない事態）することを考えて，『データ保存や辞書ファイル用』のパーテーションを，アプリケーション・ソフトなどとは別に作っておいたほうがいいでしょう。

このようなわけかたにするのは，大事なデータを守るということもありますが，もう一つ大きな理由があります。書き換えや削除が多いデータとソフトウエアを一緒にすると，同じソフトウエアのファイルが，ディスク上に不連続に記録されてしまいます。この状態でソフトウエアを起動すると，ハードディスクの性能が生かしきれません（**第5図**）。



《第4図》パーテーションを二つに切った場合

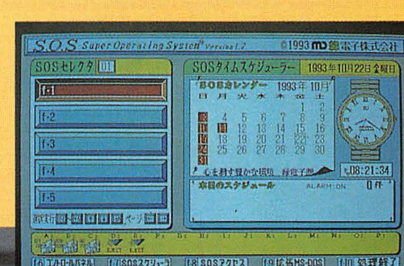
このような不連続なファイルを，連続したものに並べ換える作業を『最適化』といいます。最適化を行なうことのできるソフトがいくつか発売されていますが，不連続ファイルの発生を事前に防ぐためにも，パーテーションを切ることは重要です。



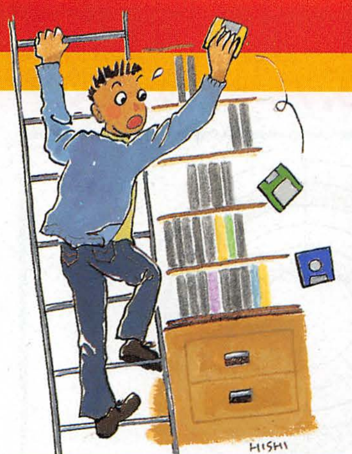
▲《写真5》ターミネータがないとうまく動作しないので，忘れずに！



▼《写真6》直列に周辺機器をつなげば，インターフェース・ボードを買わなくて済む



▲《写真7》ユーティリティー・ソフト「S・O・S」は初心者にも簡単



HDD ハードディスクを使いこなすツール

ハドソン

全略ハードディスク殿 Ver.2.5



価格18,000円

問い合わせ先
☎03-3260-4622

ハードディスクをより快適にする！

ハードディスクを使いはじめると，ソフトウエアの環境を整えるため，デバイス・ドライバの変更や日本語入力のためのFEPのちがいなどに頭を悩ませることも少なくありません。『全略ハードディスク殿』は，そんな悩みをすぐに解決してくれる，ハードディスク・ユーティリティ・ソフトです。

全略ハードディスク殿には，主につぎのような機能があります。

- ●ソフトウエアの自動インストール
- ●起動したいソフトウエアに最適な環境を設定できる
- ●マウス操作のGUI環境メニュー
- ●ファイル管理機能
- ●スケジューラ，電卓などのデスク・アクセサリ

ハードディスクにソフトをインストールすること自体は，MS-DOS上でもむずかしいことではありません。しかし，インストールしたときに，そのソフトウエアしか起動できない環境にハードディスクを書き換えてしまうことがあります。

また，対応している日本語FEPが異なるだけで，MS-DOSの複雑なコマンドをおぼえなくてはなりません。

全略ハードディスク殿は，約380種類以上のソフトウエアに対応しており，システム・ディスクをフロッピーディスク・ドライブに入れただけで，自動的にインストールできます。

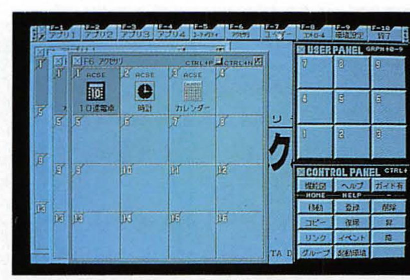
また，新しいバージョンのMS-DOS 5.0に対応していないソフトウエアのために，起動するMS-DOSのバージョンを選択できるのも，嬉しい配慮です。

ソフトウエアを起動するメニューは，マウスをクリックするだけの簡単操作。Windowsのようにメニュー画面のバックにグラフィックを表示できるなど，おもしろい趣向も凝らしています。

すでに別のユーティリティ・ソフトを使っていても，移行は簡単に行なえます。今まで使用していたユーティリティが使いにくいと感じたら，ぜひこのソフトを使ってみてください。



▲画面に従えば，だれにでもインストールできる



▲本格的なGUI環境を実現した全略のメニュー画面

エー・アイ・ソフト

DiskXII Ver.2.1



価格12,800円

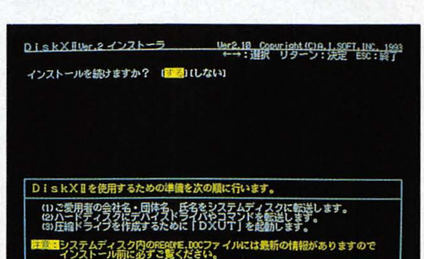
問い合わせ先
☎0424-85-7517

ディスクの容量がなんと2倍に！

「大容量のディスクがほしいけど，そんなにお金もないしなぁ」「今使っているハードディスクがいっぱいになっちゃって」という人にオススメなのが，この『DiskXII（ディスクエックス・ツー）』です。

簡単にいうと，このソフトをインストールするだけで，今使っているハードディスクの容量が約2倍になるという，非常にありがたいソフトです。

その秘密は，データの圧縮展開にあります。DiskXIIのインストールされた領域にデータが書き込まれると，DiskXIIがそのデータを瞬時に圧縮してハードディスクに記録します。



▲このインストールが済むと，ハードディスクの容量はなんと2倍に！

そのデータを使うときには，DiskXIIをとおして再び瞬時に展開され，通常のデータとして使用することができるのです。

データだけでなく，アプリケーション自身も瞬時に圧縮・展開が行なわれるので，ふつうのハードディスクを使っている感覚を損ないません。

先ごろVer.2.1にバージョン・アップして，新しく加わった機能をここで紹介しましょう。

- ●Windows3.1のSMARTDRVに対応し，メモリの負担を軽減
- ●データを圧縮しながら，ディスクの最適化を可能にした
- ●DiskXIIをインストールしていないパソコンでも『圧縮ディスク』の読み込みができる

容量の小さいハードディスクはもちろんのこと，大容量のハードディスクに画像データなどのサイズの大きいデータを保存するときにも使えるソフトです。

Human Hudson

インストールがメンドウな人、キライな人は私についてきなさい。



インストールだけじゃない! HDのメンドウな話は、“全略”がまるくおさめます。

●簡単インストール 全略なら、ソフトのインストールは表示のメッセージにしたがって、ディスクを差し替えるだけ。しかもそれぞれのアプリケーションに最適な環境を作成し、メニューを選ぶだけで簡単に起動できます。**●400本以上のソフトに対応** 一太郎Ver.5やThe CARD Ver.5など400本以上のソフトインストールに対応。しかも新機種FELLOW、MATEでもご使用できます。**●MS-DOS 5.0に対応** MS-DOS 5.0上で日本語MS-Windows 3.0を使用したり、MS-DOS 5.0に対応していないソフトのためにMS-DOS 3.3を起動したり、といったことがすべてメニューからコントロールできます。**●REBOOT以外の環境切替えが可能** ソフト起動時、全略は小さなシェルだけを残し、メモリの大部分をソフトに割り当てます。このためメモリ構成の変更などが必要ないときなどは、ADDDRV(MS-DOS 3.3D以降添付)を使用した高速起動が行えます。**●他社メニュー環境の取込みもOK** 全略インストール時に、他のメニューソフトをご使用の場合、そのままの環境を全略のメニューに表示させることができます。**●豊富なデスクアクセサリ** 時計や電卓、カレンダの便利なデスクアクセサリ、日程をメモしておけるスケジューラなど、ユーティリティも充実しています。**●グラフィカルなファイル管理** ディレクトリ、ファイルを一覧表から選択しながら、コピー、削除などが行えます。またファイル検索、属性の変更も簡単です。



税別標準価格
18,000円

※"REBOOT"は(株)アイ・オー・データ機器が方式特許申請済みです。※商品名・会社名は、各社の商標または登録商標です。

いまなら¥5,000のユーティリティ集がついてくる。

スペシャルパック

日頃のご愛顧に感謝して、いま全略にはアイコンエディタと東海道五十三次などのバックグランドアート15点が入ったユーティリティ集がついています。限定4,000本ですから、お近くのショップへお急ぎください。

限定4,000本
SPECIAL PACK
ユーティリティ集Vol.1(定価¥5,000)付
アイコンエディタと、東海道五十三次などのバックグランドアート15点が入っています

ハードディスクユーティリティ

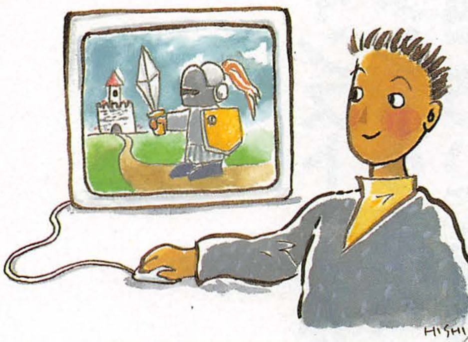
全略ハードディスク殿

HuMAN™シリーズ　PC-9800シリーズ

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)
ビジネス部門サービスセンター☎札幌011-832-7121(FAX 011-832-7131)・東京03-3260-4742・大阪06-251-5411
(封書の場合は、〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル)

いい脇役になりたいな。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®



HDD ハードディスク専用ゲームが急増中！

ゲームもハードディスク時代に！

ビジネス・ソフトだけでなく，ゲームソフトの質もとても高くなりました。リアルなグラフィックや迫力のサウンドを体験できるゲームは，それだけ容量が大きくなってしまいます。

これまでにも，より快適に遊べるようにするための“ハードディスク対応ゲーム”は多く発売されています。

しかし，最近では“ハードディスク専用ゲーム”というのも増えてきました。ハードディスク専用ゲームは，文字どおりハードディスクにインストールしなければプレイできないゲームです。

DOS/Vパソコンでは,発売されているゲームのほとんどがハードディスク専用，もしくはCD-ROM版です。そのため，人気ゲームをPC-9801などの国産パソコンに移植する場合も,ハードディスクかCD-ROMのどちらかで発売されているようです。

また,国内のソフトハウスでも,続々とハードディスク専用ゲームが発売されています。

今回は，ハードディスク専用ゲームの中から『ルナティック ドーン』と『ガンシップ2000』を紹介しましょう。

アートディンク

ルナティック ドーン



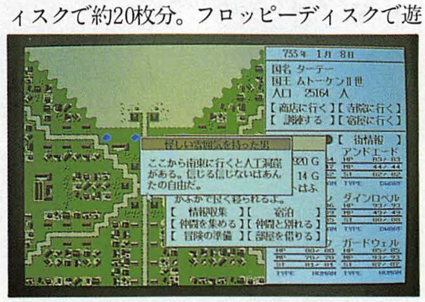
価格10,800円
問い合わせ先　☎043-279-9392

20Mバイトの大容量RPG！

『ルナティック ドーン』は，『A列車で行こう』や『トキオ』などのシミュレーション・ゲームで知られている，アートディンク初のRPGです。パッケージに入っているフロッピー・ディスクは3枚ですが，インストールすると20Mバイトもの大容量になります（データを記録するために，それ以外に6Mバイトの空き容量が必要)。20Mバイトはフロッピーディスクで約20枚分。フロッピーディスクで遊ぶのはとうてい無理な容量です。

ルナティック ドーンは容量が大きいだけでなく，その規模の大きさにも驚かされます。フィールドだけで260,000画面,点在する街や城は4,000，そしてサブ・シナリオは500以上と今までにない壮大なスケールです。

急いでクリアするというより，少しずつ気長に冒険を楽しむ作品といえるでしょう。



▲4,000にもおよぶ街や城を君はいくつ発見できるかな？



▲敵と遭遇すると，クォーター・ビューのリアルタイムのバトル

マイクロプローズジャパン

ガンシップ2000



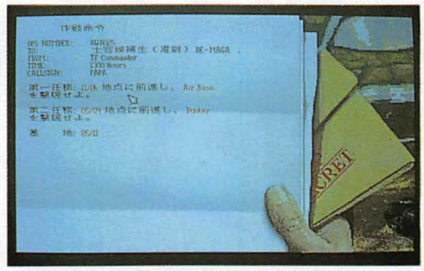
価格12,800円
問い合わせ先　☎0423-33-7785

こりにこった コンバット・フライト・シミュレータ

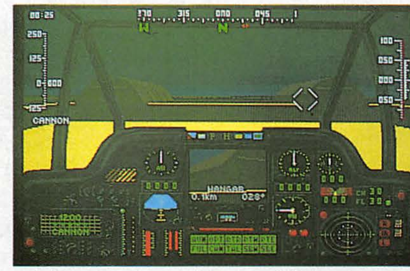
『ガンシップ2000』は，自らが1人の米陸軍パイロットとなり，戦闘ヘリを駆って任務を遂行するコンバット・フライト・シミュレータです。プレイヤーは，WOC（准尉候補生）としての単独訓練にはじまり，実戦を重ねて，最終的には合計5機からなるヘリコプター小隊の指揮官として操縦と戦術的判断の両方をこなさなくてはなりません。

このゲームは，DOS/Vパソコンの移植作です。海外では，このようなフライト・シミュレータに独自の要素を取り入れたゲームが人気のようです。

インストールすると，その容量は10Mバイトにもおよびます。フライト・シミュレータは動きのなめらかさが命。CPUのパワーだけではとうてい追いつけない部分を，ハードディスクが援助するわけです。



▲作戦書類は重要なので，じっくり読んでおこう



▲操縦できるヘリコプターは8機種。コクピットも大幅にちがう

プロ・アドバイザー おすすめの ハードディスクはこれだ！

パソコン・ショップの生の声を聞こう！

ここからは，メーカーとユーザーを結ぶパソコン・ショップの意見を紹介します。

ハードディスクの性能は，以前よりはメーカー間の差が少なくなってきています。そのため，今注目するポイントとしては，カタログ・スペックではわからない“耐久性”“バックアップなどの運用のしかた”“各メーカー間の相性”があげられます。

そんなときに，販売の最前線にいるプロ・アドバイザーの情報が役に立つのです。

また，つぎつぎと新製品が発売されるハードディスクは，価格の変動が非常に激しくなっています。そこで今回は，各機種別に実売価格5万円以下，10万円以下のおすすめハードディスクを選んでもらいました。

ぜひ，あなたのハードディスク購入に役立ててください。

NEC・EPSON PC-9801シリーズ外付

●外付人気No.1●

実売価格5万円以下
日本アルトス『Birth 120NS』
実売価格10万円以下
緑電子『NOVA V2-200-4F』

もっとも多くのPC-9801シリーズで使える，外付タイプのハードディスク。プロ・アドバイザーの人気を集めたのは，やはりどちらもSCSIタイプになりました。

日本アルトスの『Birthシリーズ』は，外付ながら非常に安価で手に入れることができることが人気の秘密です。

緑電子の『NOVAIIシリーズ』は，非常にコンパクトなボディに高速・大容量の性能を持っている他，音声による案内で初心者でも簡単にセッティングできるなど，便利な機能が付属しています。

NEC PC-9801シリーズ内蔵

●98FELLOW内蔵人気No.1●

実売価格5万円以下
アイシーエム『INTER-240B』
実売価格10万円以下
ロジテック『LHD-FE340KA』

PC-9801Bシリーズの内蔵ハードディスクは，IDEインターフェースで接続するタイプで，どれも非常に安価に購入できることが特徴です。

その中でもプロ・アドバイザーからおすすめの声があがったのは，アイシーエムとロジテックのハードディスクです。どちらも古くからハードディスクを作ってきたメーカーで，信頼性には定評があるようです。

●98MATE内蔵人気No.1●

実売価格5万円以下
アイシーエム『INTER-240A』
実売価格10万円以下
ロジテック『LHD-MA340PA』

PC-9821Aシリーズの内蔵ハードディスクも，IDE接続タイプです。98FELLOWと同じく，プロ・アドバイザーの人気を集めたのはアイシーエムとロジテックのハードディスクでした。

アイシーエムは『EOシステム』，ロジテックは『Diskpilot』というユーティリティが付属していて，どちらもアプリケーション登録が簡単にできるようになっています。

NEC・EPSON NOTEパック

●NEC 98NOTE人気No.1●



▲緑電子『NOVA V2-200-4F』(定価99,800円)



▲ロジテック『LHD-FE340KA』(定価98,800円)



▲エレコム『EN-200N』(定価94,800円)

プロ・アドバイザーの証言



SRG STAND-BY 東京1号店
新村昭彦さん

98MATE・FELLOW内蔵のIDE接続するハードディスクは，今のところ性能の差はほとんどないようです。ですから，価格の安くて大容量のものを選ぶようにしましょう。外付の場合は，SCSI-2対応，マルチベンダ機能のものがおすすめです。



SASAKI 下北沢パソコン館
小俣謙一さん

はじめてハードディスクを購入するときは，内蔵か外付か迷うと思います。まず，自分のパソコンが内蔵可能かどうか，また近々パソコン本体を買い換える可能性があるかを考えて，電話などで気軽にお問い合わせてください。



シスペック 3号店
大澤良光さん

当店はFM TOWNSとMacintoshを主力に扱っています。TOWNSもWindows時代に入りハードディスクが必要になりましたが，ロジテックの『SHD-FMX240』をおすすめしています。Mac用としては，外付200Mバイトを特別価格5万円で限定販売しています。



ソフマップ 東京2号店
上村信一さん

98MATE・FELLOWなら，やはりIDE内蔵タイプがおすすめですね。240Mバイトの内蔵ハードディスクが，予算5万円以下で購入できます。98外付なら，緑電子の『NOVAII 200-4F』やアイシーエムの『PH-240DB』あたりがおすすめです。

※訂正とおわび　先月11月号の『CD-ROMドライブ現行機種一覧』のうち，松下電器のCD-ROMドライブは『LK-RC533NZ5』のみとなります。読者のみなさん，関係者各位にはご迷惑をおかけしましたことをおわび致します。

実売価格5万円以下
エレコム『EN-200N』
実売価格10万円以下
緑電子『BLT-N340』

フロッピーディスク・ドライブが1台しかない98NOTEシリーズは，とくにハードディスクの重要度が高いでしょう。また，PC-9821 Neのように，はじめからWindowsを意識したマシンも出現しています。

98NOTEシリーズは，どれも『ハードディスク・パック』と呼ばれるタイプのものを使用します。エレコム『EN-200N』と緑電子『BLT-N340』は，ノート型の他にもデスクトップ型のPC-9801USや98MULTiでも使用することができます。

なお，ノート型でも使用できない機種や，NS/Lのように専用パックが必要な場合がありますので，必ず対応機種を確認してください。

●EPSON NOTE人気No.1●

実売価格5万円以下
エレコム『EN-200AN』
実売価格10万円以下
ロジテック『LHD-EN340』

EPSON NOTEシリーズのハードディスク・パックは，PC-386NOTE AE/AR/AS/486NOTE ASなどのノート型だけでなく，注目を集めているデスクトップ最新機種『PC-486SE』でも使用することができます。

富士通 FM TOWNS

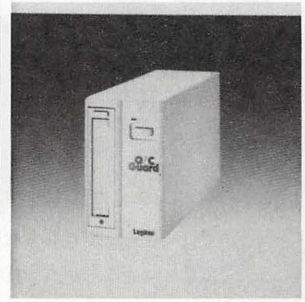
●外付人気No.1●

実売価格5万円以下
ロジテック『SHD-FMX120』
実売価格10万円以下
ロジテック『SHD-FMX240』

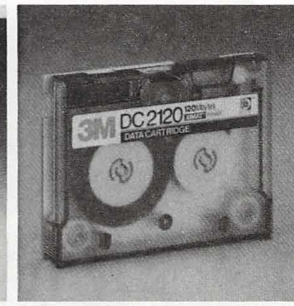
FM TOWNS用のWindows3.1も発売され，マルチメディア・パソコンFM TOWNSを活用するためにも，ますますハードディスクの必要性がでてきました。



▲ロジテック『SHD-FMX240』(定価79,800円)



▲ロジテックのストリーマ『LFS-D120J』(定価69,800円)



▲ストリーマで使うデータ・カートリッジ(120Mバイト記録できる)

FM TOWNSモデル10F以降は，SCSIインターフェースが標準で装備されています。そのため，接続はSCSIケーブルだけでいいのですが，ケーブルは別売りとなっていることが多いようなので，購入のときに忘れないよう気をつけてください（コネクタの形状にも注意！）。

また，このロジテックの『SHD-FMXシリーズ』は，FM TOWNSの他にもFM-Rシリーズ，X68Kシリーズにも対応しています。

●内蔵人気No.1●

実売価格5万円以下
ロジテック『LHD-FM120K』
実売価格10万円以下
ロジテック『LHD-FM240K』

FM TOWNS内蔵ハードディスクも，外付と同じくロジテックが人気を集めました。ロジテックの製品は，「とにかく信頼性・安定感がよい。ユーザーからの苦情もほぼない」というプロ・アドバイザーの声があるほどです。

なお，この『LHD-FMシリーズ』は，FM TOWNSII HR/HGに内蔵することができます。

その他パソコン

Windows人気でシェアを伸ばしているDOS/Vパソコンは，Windowsだけでなく DOSベースで使用するソフトも，ほとんどがハードディスクの使用を前提としています。

また，マルチメディアの先端を行くMacintoshも，すべてのモデルがハードディスク必須と考えていいでしょう。

これらのパソコンを使うときには，本体購入のときに，同時にハードディスクも内蔵させることをおすすめします。

バックアップ・ストリーマでハードディスク安心運用

●ストリーマ人気No.1●

ロジテック『LFS-D120J』

「ハードディスクが何かの原因でアクセスできなくなってしまった！」「重要なデータをまるごと消去してしまった！」

そんなアクシデントに襲われないように『転ばぬ先の杖』であるのが，このバックアップ・ストリーマです。

プロ・アドバイザーのおすすめは，ロジテックの120Mバイト・ストリーマ・ユニット『LFS-D120J』となりました。これは，パソコン本体背面の1Mバイト・フロッピー・インターフェースに接続して使用します。

なお，今バックアップ・ストリーマ（ロジテック，緑電子，ティアックの製品）を購入すると，合計4,500名にWindowsソフトや図書券が当たるキャンペーンが行なわれています。くわしくは，各メーカーへお問い合わせください（54ページ参照）。



T・ZONE 本店
鈴木 智さん

当店のお買い得ハードディスクとして，98外付の240Mバイトを，実売5万円以下で用意しています。これは，SCSIながら終端型なので，デイジー・チェーンはできないのですが，特価でおすすめです。一度問い合わせてみてください。



ツクモ パソコン本店
荒井貞博さん

X68000用のハードディスクとして，当店では松下電器産業の『LK-RH127NZ』をお買い得価格で提供しています。メーカー対応機種ではないのですが，SCSIボードを装着した状態での動作確認もしていますので，ぜひ一度来店してみてください。



日本マイコン流通センター 渋谷駅前店
香遠英俊さん

最近のゲームは，フロッピー10枚以上のものもあり，もうハードディスクは必需品といえるでしょう。環境が見ちがえるほど快適になりますよ。外付でも200Mバイトクラスで実売5万円を切るものもありますので，ぜひ問い合わせてみてください。



PC work shop
高橋直文さん

ハードディスクはたくさんのメーカーから発売されているのですが，特徴的な製品として緑電子からノート用に『Works in HD』シリーズが発売されています。これは，ワープロや表計算があらかじめインストールされているもので，おすすめですね。

プロ・アドバイザーに会える12のパソコン販売店

SRG STAND-BY ●東京1号店●
〒101東京都千代田区外神田1-6-6
☎03-3258-8955　営業時間：AM11：00～PM7：00
無休

SASAKI ●下北沢パソコン館●
〒155東京都世田谷区北沢2-14-2
☎03-5481-0171
営業時間：AM10：30～PM8：00　第3水曜定休日

シスペック ●3号店●
〒101東京都千代田区外神田1-7-14
☎03-3257-6331　営業時間：AM10：00～PM7：00
無休

ソフマップ ●東京2号店●
〒101東京都千代田区外神田3-15-7
☎03-3258-3158　営業時間：AM11：00（休日10：00）～PM8：00（休日7：00）　無休

ツクモ ●パソコン本店●
〒101東京都千代田区外神田1-9-7
☎03-3253-5599　営業時間：AM10：45（休日10：15）～PM7：30（休日7：00）

T・ZONE ●本店●
〒101東京都千代田区外神田4-4-1
☎03-3257-2690　営業時間：AM10：30～PM7：30
無休

日本マイコン流通センター ●渋谷駅前店●
〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル5F
☎03-3463-4455　営業時間：AM10：00～PM7：00
無休

Freetime
〒144東京都大田区西蒲田5-27-13
☎03-3739-8628
営業時間：AM10：00～PM7：00　火曜定休日

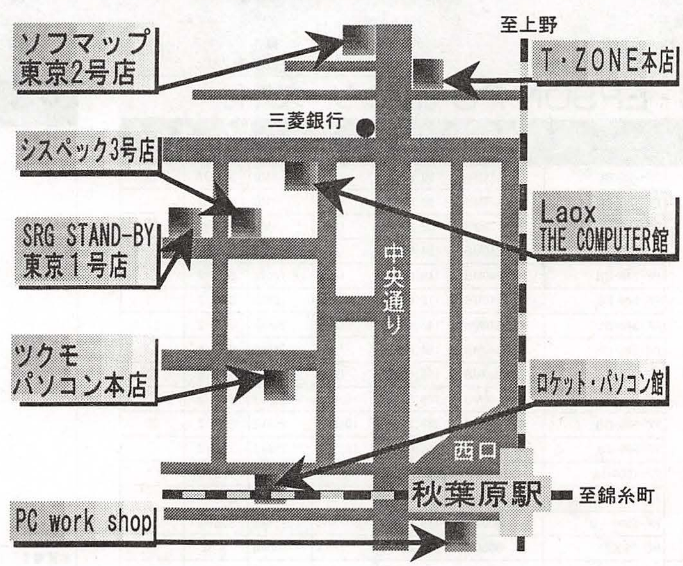
P&A
〒124東京都葛飾区新小岩2-2-20
☎03-3651-0148
営業時間：AM10：00～PM7：00(休日6：00)　無休

PC work shop
〒101東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館6F
☎03-5295-1970
営業時間：AM11：00（土日10：00）～PM6：00　無休

ラオックス ●THE COMPUTER館●
〒101東京都千代田区外神田1-7-6　☎03-5256-3111
営業時間：AM11：00（土日10：00）～PM9：00（休日7：00）　無休

ロケット ●パソコン館●
〒101東京都千代田区外神田1-4-6　☎03-3257-0003
営業時間：AM10：00～PM7：30　無休

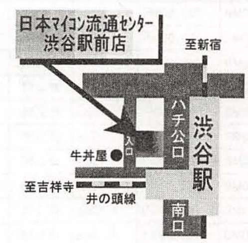
●秋葉原マップ●



●下北沢マップ●



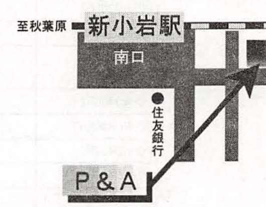
●渋谷マップ●



●蒲田マップ●



●新小岩マップ●



プロ・アドバイザーの証言



Freetime
矢沢秋夫さん

98MATE・FELLOWの場合は，IDE内蔵ハードディスクが500Mバイトクラスでも実売10万円を切るなど，かなりのお買い得価格で購入することができます。ハードディスク専用ゲームでは，『ソリッドランナー』が売れているようですね。



ラオックス THE COMPUTER館
松崎義昭さん

当店4階Macintoshコーナーでは，各社ハードディスクを扱っています。Macの場合，SCSI端子がほぼ標準装備されていますから，ボードで悩む必要はありません。98用ハードディスクは2階に大量展示していますので，気軽に声をかけてください。



ロケット パソコン館
橋本光治さん

ハードディスク購入の注意点として，とくに98外付の場合，SCSIインターフェース・ボードに気をつけてください。同梱しているのか，コネクタの形状，他メーカーのハードディスクとの相性などいろいろありますので，相談してください。



P&A
中嶋 渡さん

はじめてハードディスクを購入するときも，200Mバイト以上がおすすめです。当店では初期不良期間を3か月に，また経験豊富なアドバイザーがトラブル時に対処などのサービスを行なっています。初心者のかたでも，気軽に相談してください。

各機種対応 ハードディスク現行機種一覧

(((メーカー問い合わせ先)))

メーカー	電話	メーカー	電話	メーカー	電話
アイシーエム	☎06-648-4702	コンピュータ・リサーチ	☎045-314-6321	ニューテック	☎03-3813-3891
アイン	☎0266-72-7003	サーキットリンケージ	☎0473-56-6206	パワー	☎03-3205-2979
アルファデータ	☎0466-44-7977	ジェフ	☎06-336-5901	富士通	☎03-3646-0816
NECパソコンインフォメーションセンター	☎03-3452-8000	システムサコム	☎03-3635-5145	松下インターテクノ	☎06-386-7504
エプソン販売	☎03-3377-3500	タクサンシステムズ	☎03-3942-6262	松下電器産業	☎03-5294-6421
エレコム	☎06-229-1421	ティアック	☎0422-52-5078	三井石油化学工業	☎043-297-1513
加賀電子	☎03-3942-6262	テクノジャパン	☎03-5294-0261	緑電子	☎044-989-1441
キャラベルデータシステム	☎03-5561-9361	日本アルトス	☎03-5821-4710	ロジテック	☎03-3251-3271
コニック	☎03-3261-9437	日本テクサ	☎045-935-2560		

●NEC・EPSON PC-9801シリーズ外付

メーカー	製品名/型番	容量	本体価格	アクセス・タイム	キャッシュ・メモリ	インターフェース	ユーティリティ・ソフト
アイシーエム	PF-180-BL	179MB	89,800円	15ms	1MB	SCSI-2	○
	PF-180-DB	177MB	99,800円	15ms	1MB	SCSI-2	○
	PF-180-FB	179MB	99,800円	15ms	1MB	SCSI-2	○
	PF-240-BL	240MB	108,000円	12ms	128kB	SCSI-2	○
	PF-240-DB	240MB	118,000円	12ms	128kB	SCSI-2	○
	PF-240-FB	240MB	118,000円	12ms	128kB	SCSI-2	○
	PF-340-BL	340MB	148,000円	12ms	256kB	SCSI-2	○
	PF-340-DB	340MB	158,000円	12ms	256kB	SCSI-2	○
	PF-340-FB	340MB	158,000円	12ms	256kB	SCSI-2	○
	PF-500-BL	500MB	208,000円	10.5ms	256kB	SCSI-2	○
	PF-500-DB	500MB	218,000円	10.5ms	256kB	SCSI-2	○
	PF-500-FB	500MB	218,000円	10.5ms	256kB	SCSI-2	○
	PF-1000-BL	1000MB	408,000円	9ms	256kB	SCSI-2	○
	PF-1000-DB	1000MB	418,000円	9ms	256kB	SCSI-2	○
	PF-1000-FB	1000MB	418,000円	9ms	256kB	SCSI-2	○
	HD-7600EX	600MB	690,000円	16ms	4MB	SCSI	○
日本アルトス	Birth 120NS	126MB	79,000円	12ms	16kB	SCSI	○
	Birth 240QS	246MB	108,000円	12ms	16kB	SCSI	○
	Birth 240ES	246MB	99,800円	12ms	32kB	SCSI	○
	Birth 500ES	540MB	209,800円	10ms	128kB	SCSI	○
NEC	PC-HD040R2	40MB	83,000円	25ms	非公開	SCSI	×
	PC-HD040RB2	40MB	110,000円	25ms	非公開	SCSI	×
	PC-HD100R3	100MB	67,000円	8.7ms	非公開	SCSI	×
	PC-HD100RB3	100MB	87,000円	19ms	非公開	SCSI	×
	PC-HD100R2	100MB	83,000円	19ms	非公開	SCSI	×
	PC-HD100RB2	100MB	125,000円	19ms	非公開	SCSI	×
	PC-HD170R2	170MB	87,000円	8.33ms	非公開	SCSI	×
	PC-HD170RB2	170MB	107,000円	8.33ms	非公開	SCSI	×
	PC-HD170R	170MB	158,000円	16.5ms	非公開	SCSI	×
	PC-HD170RB	170MB	185,000円	16.5ms	非公開	SCSI	×
	PC-HD300R2	300MB	217,000円	8.33ms	非公開	SCSI	×
	PC-HD300RB2	300MB	237,000円	8.33ms	非公開	SCSI	×
	PC-HD300R	300MB	298,000円	14ms	非公開	SCSI	×
	PC-HD300RB	300MB	325,000円	14ms	非公開	SCSI	×
	PC-HD400R2	400MB	257,000円	8.33ms	非公開	SCSI	×
	PC-HD400RB2	400MB	277,000円	8.33ms	非公開	SCSI	×
	PC-HD400R	400MB	368,000円	14ms	非公開	SCSI	×
	PC-HD400RB	400MB	395,000円	14ms	非公開	SCSI	×
	PC-HF103R	100MB	99,000円	19ms	非公開	SCSI	×
	PC-HF103RB	100MB	119,000円	19ms	非公開	SCSI	×
	PC-HF103	100MB	130,000円	19ms	非公開	SCSI	×
	PC-HF303R	300MB	249,000円	14ms	非公開	SCSI	×
	PC-HF303RB	300MB	269,000円	14ms	非公開	SCSI	×
	PC-HF303	300MB	330,000円	14ms	非公開	SCSI	×
	PC-98H53R	40MB	136,000円	28ms	非公開	SCSI	×
	PC-98H54R	40MB	136,000円	28ms	非公開	SCSI	×
エプソン販売	HDD-100SC	100MB	198,000円	25ms	—	SCSI	○
エレコム	EH-120EX	120MB	99,800円	17ms	64kB	SCSI	○
	EH-170EX	170MB	129,800円	17ms	32kB	SCSI	○
	EH-210EX	210MB	149,000円	12ms	128kB	SCSI	○
	EH-120EX-SB	120MB	69,800円	17ms	64kB	SCSI-2	○
	EH-170EX-SB	170MB	98,000円	13ms	32kB	SCSI-2	○
	EH-240EX-SB	240MB	108,000円	12ms	128kB	SCSI-2	○
	EH-340EX-SB	340MB	148,000円	12ms	256kB	SCSI-2	○

メーカー	製品名/型番	容量	本体価格	アクセス・タイム	キャッシュ・メモリ	インターフェース	ユーティリティ・ソフト
エレコム	EH-500EX-SB	500MB	198,000円	5.7ms	256kB	SCSI-2	○
	EH-1000EX-SB	1GB	398,000円	9ms	256kB	SCSI-2	○
	EH-120EX-NB	120MB	59,800円	17ms	64kB	SCSI-2	○
	EH-170EX-NB	170MB	88,000円	13ms	32kB	SCSI-2	○
	EH-240EX-NB	240MB	98,000円	12ms	128kB	SCSI-2	○
	EH-340EX-NB	340MB	138,000円	12ms	256kB	SCSI-2	○
	EH-500EX-NB	500MB	188,000円	5.7ms	256kB	SCSI-2	○
	EH-1000EX-NB	1GB	388,000円	9ms	256kB	SCSI-2	○
	EHD-170HG	170MB	79,800円	13ms	32kB	SCSI-2	○
	EHD-240HG	240MB	89,800円	12ms	128kB	SCSI-2	○
	EHD-340HG	340MB	138,000円	13ms	32kB	SCSI-2	○
	EHD-500HG	500MB	168,000円	5.7ms	256kB	SCSI-2	○
	EHD-1000HG	1GB	298,000円	9ms	256kB	SCSI-2	○
	EHD-170S	170MB	79,800円	12ms	32kB	SCSI-2	○
	EHD-250S	250MB	89,800円	12ms	32kB	SCSI-2	○
	EHD-340S	340MB	128,000円	13ms	128kB	SCSI-2	○
	EHD-500S	500MB	未定	12ms	512kB	SCSI-2	○
加賀電子	TS240SXW	240MB	128,000円	12ms	128kB	SCSI	○
キャラベルデータシステム	AV-120SD	120MB	68,000円	19ms	64kB	SCSI	○
	AV-200SD	200MB	89,800円	15ms	64kB	SCSI	○
	AV-240SD	240MB	98,000円	16ms	256kB	SCSI	○
	AV-570SD	570MB	204,000円	13ms	448kB	SCSI	○
	AV-1400SD	1.4GB	388,000円	12ms	448kB	SCSI	○
コニック	VIP-120S	117MB	80,000円	13ms	64kB	SCSI	○
	VIP-120BM	117MB	88,000円	13ms	64kB	SCSI	○
	VIP-200S	200MB	108,000円	15ms	64kB	SCSI	○
	VIP-200BM	200MB	116,000円	15ms	64kB	SCSI	○
	VIP-240S	323MB	126,000円	16ms	256kB	SCSI	○
	VIP-240BM	233MB	134,000円	16ms	256kB	SCSI	○
コンピュータ・リサーチ	CRC-SCS170	170MB	89,800円	17ms	32kB	SCSI	○
	CRC-SCS170H	170MB	97,000円	17ms	32kB	SCSI	○
	CRC-SCS200	200MB	148,000円	15ms	64kB	SCSI	○
	CRC-SCS200H	200MB	102,000円	15ms	64kB	SCSI	○
	CRC-SCS240	240MB	102,000円	17ms	64kB	SCSI	○
	CRC-SCS240H	240MB	107,000円	17ms	64kB	SCSI	○
	CRC-SCS340H	340MB	118,000円	15ms	64kB	SCSI	○
	CRC-SCS540H	540MB	248,000円	10ms	256kB	SCSI	○
サーキットリンケージ	CHS-240	244MB	93,800円	17ms	64kB	SCSI	○
ジェフ	GJ-170e	170MB	79,800円	10ms	32kB	SCSI	○
	GJ-240i	242MB	99,800円	15ms	64kB	SCSI	○
	GJ-340i	340MB	128,000円	14ms	64kB	SCSI	○
	GJ-540i	540MB	188,000円	8.5ms	256kB	SCSI	○
システムサコム	MB-240H	246MB	98,000円	15ms	32kB	SCSI-2	×
	MB-500H	540MB	198,000円	12ms	64kB	SCSI-2	×
	MB-1000H	1.2GB	398,000円	9.5ms	256kB	SCSI-2	×
タクサンシステムズ	TS120EX	120MB	74,800円	15ms	64kB	SCSI	○
	TS240EX	240MB	98,000円	15ms	64kB	SCSI	○
	TS320EX	320MB	128,000円	14ms	64kB	SCSI	○
	TS240SX	240MB	118,000円	12ms	128kB	SCSI	○
	TS240SXW	240MB	128,000円	12ms	128kB	SCSI	○
ティアック	HD-1101N	100MB	118,000円	19ms	21kB	SCSI	○
	HD-1101NBL	100MB	108,000円	19ms	21kB	SCSI	○
	HD-1121	120MB	118,000円	17ms	64kB	SCSI	○
	HD-1171	160MB	99,800円	17ms	32kB	SCSI	○
	HD-1241	240MB	118,000円	17ms	64kB	SCSI	○

メーカー	製品名/型番	容量	本体価格	アクセス・タイム	キャッシュ・メモリ	インターフェース	ユーティリティ・ソフト
ティアック	HD-171A	160MB	89,800円	17ms	32kB	SCSI	○
	HD-241A	240MB	108,000円	17ms	64kB	SCSI	○
	HD-B1241	240MB	158,000円	16ms	256kB	SCSI	○
	HD-B1341	340MB	168,000円	14ms	64kB	SCSI	○
	HD-B1541	540MB	218,000円	10ms	256kB	SCSI	○
	HD-B170	170MB	69,800円	17ms	32kB	SCSI-2	○
	HD-B240	240MB	84,800円	17ms	64kB	SCSI-2	○
	HD-B340H	340MB	99,800円	13ms	32kB	SCSI-2	○
	HD-B540H	540MB	158,000円	10ms	256kB	SCSI-2	○
	HD-B1300H	1.3GB	298,000円	10ms	256kB	SCSI-2	○
テクノジャパン	PD125EX SUPER	125MB	79,000円	15ms	64kB	SCSI	○
	PD200EX SUPER	200MB	99,800円	15ms	64kB	SCSI	○
日本テクサ	Estate170	170MB	99,800円	18.5ms	32kB	SCSI	○
	Estate200	210MB	109,800円	12ms	32kB	SCSI	○
	Estate240	245MB	99,800円	15ms	32kB	SCSI	○
	STATION260PRO	270MB	128,000円	13ms	128kB	SCSI	○
	STATION340PRO	343MB	138,000円	12ms	256kB	SCSI	○
	STATION540PRO	540MB	198,000円	10ms	256kB	SCSI	○
	STATION1000PRO	1GB	298,000円	9ms	256kB	SCSI	○
ニューテック	NT Jr-210BF	210MB	129,800円	15ms	64kB	SCSI	○
	NT-530BF	533MB	298,000円	13ms	128kB	SCSI	○
松下電器産業	LK-RH127NC	127MB	128,000円	17ms	32kB	SCSI	○
	LK-RH170NC	170MB	158,000円	17ms	32kB	SCSI	○
	LK-RH240NK	235MB	178,000円	16ms	192kB(読) 64kB(書)	SCSI SCSI	○
	LK-RH240NK5	240MB	128,000円	16ms	256kB	SCSI	○
三井石油化学工業	QHD240-PC	245MB	158,000円	16ms	256kB	SCSI-2	○
	QHD360-PC	362MB	218,000円	12ms	256kB	SCSI-2	○
	QHD520-PC	520MB	318,000円	12ms	240kB	SCSI	○
	QHD1050-PC	1GB	518,000円	10.5ms	256kB	SCSI-2	○
緑電子	MARiNE M-100	100MB	98,000円	13ms	128kB	SCSI	○
	MARiNE M-200	210MB	128,000円	13ms	128kB	SCSI	○
	MARINE M-120	120MB	98,000円	15ms	128kB	SCSI	○
	MARINE M-200	200MB	118,000円	13ms	128kB	SCSI	○
	NOVA V-040	44MB	85,000円	19ms	32kB	SCSI	○
	NOVA V-100	103MB	76,800円	13ms	128kB	SCSI	○
	NOVA V-120	127MB	81,800円	15ms	64kB	SCSI	○
	NOVA V-200	212MB	118,000円	15ms	64kB	SCSI	○
	NOVA V2-120	120MB	79,800円	17ms	96kB	SCSI	○
	NOVA V2-200	200MB	99,800円	12ms	128kB	SCSI	○
	NOVA V2-340	340MB	149,800円	13ms	128kB	SCSI	○
	DH-300	300MB	478,000円	12ms	64kB	SCSI	○
	DH-500	500MB	578,000円	12ms	64kB	SCSI	○
	SGH-540	540MB	238,000円	8.5ms	256kB	SCSI	○
	SGH-1240	1.2GB	398,000円	8.5ms	256kB	SCSI	○
ロジテック	LHD-S100NJ2	100MB	99,800円	19ms	20kB	SCSI	○
	LHD-B120	121MB	74,800円	13ms	128kB	SCSI	○
	LHD-B120H	121MB	99,800円	16ms	256kB	SCSI	○
	LHD-B240	233MB	109,800円	13ms	128kB	SCSI	○
	LHD-B240H	233MB	129,800円	16ms	256kB	SCSI	○
	LHD-B540	544MB	168,000円	10ms	256kB	SCSI-2	○
	LHD-S500	489MB	258,000円	12ms	240kB	SCSI	○
	SHD-B120	120MB	69,800円	12ms	128kB	SCSI	○
	SHD-B170	175MB	74,800円	15ms	32kB	SCSI	○
	SHD-B240	233MB	99,800円	12ms	128kB	SCSI	○
	SHD-B340	328MB	109,800円	12ms	256kB	SCSI-2	○

●NEC 98FELLOW内蔵

メーカー	製品名/型番	容量	本体価格	アクセス・タイム	キャッシュ・メモリ	インターフェース	ユーティリティ・ソフト
アイシーエム	INTER-240B	234MB	89,800円	14ms	128kB	IDE	○
	INTER-340B	325MB	128,000円	13ms	128kB	IDE	○
	INTER-500B	500MB	194,000円	10ms	256kB	IDE	○
	INTER-240BN	234MB	49,800円	12ms	128kB	IDE	○
	INTER-340BN	325MB	69,800円	13ms	128kB	IDE	○
	INTER-500BN	500MB	124,000円	10ms	256kB	IDE	○
アルトス	INNER-120FE	126MB	49,000円	12ms	32kB	IDE	○
	INNER-240FE	246MB	89,000円	12ms	32kB	IDE	○
アルファデータ	AD-W170B	171MB	49,800円	12ms	64kB	IDE	○
	AD-W250B	256MB	69,800円	12ms	64kB	IDE	○

メーカー	製品名/型番	容量	本体価格	アクセス・タイム	キャッシュ・メモリ	インターフェース	ユーティリティ・ソフト
アルファデータ	AD-W340B	341MB	99,800円	12ms	128kB	IDE	○
エレコム	EHB-120B	120MB	49,800円	19ms	64kB	IDE	○
	EHB-170B	164MB	69,800円	17ms	32kB	IDE	○
	EHB-200B	212MB	79,800円	16ms	128kB	IDE	○
	EHB-240B	237MB	89,800円	12ms	128kB	IDE	○
	EHB-340B	330MB	129,800円	10ms	256kB	IDE	○
	EHB-540B	505MB	198,000円	10ms	256kB	IDE	○
加賀電子	TS520FE	520MB	185,000円	9ms	256kB	IDE	○
キャラベルデータシステム	AV-120F	117MB	49,000円	19ms	32kB	IDE	○
	AV-170F	169MB	64,000円	17ms	32kB	IDE	○
	AV-250F	243MB	84,000円	14ms	64kB	IDE	○
	AV-530F	523MB	198,000円	12ms	256kB	IDE	○
コニック	VIP-FEL120	117MB	52,000円	19ms	32kB	IDE	○
	VIP-FEL170	169MB	64,000円	17ms	32kB	IDE	○
	VIP-FEL250	243MB	85,000円	14ms	64kB	IDE	○
	VIP-FEL530	523MB	198,000円	12ms	256kB	IDE	○
コンピュータ・リサーチ	CRC-IDE120B	115MB	44,800円	16ms	32kB	IDE	×
	CRC-IDE170B	162MB	64,000円	17ms	32kB	IDE	×
	CRC-IDE240B	233MB	84,000円	17ms	64kB	IDE	×
	CRC-IDE340B	329MB	92,000円	14ms	64kB	IDE	○
	CRC-IDE540B	500MB	128,000円	10ms	256kB	IDE	○
サーキットリンケージ	CII-240	234MB	64,800円	16ms	32kB	IDE	○
ジェフ	GN-170F	170MB	47,000円	17ms	32kB	IDE	○
	GN-240F	240MB	69,000円	15ms	64kB	IDE	○
	GM-340F	340MB	93,000円	14ms	64kB	IDE	○
	GM-540F	540MB	155,000円	9ms	256kB	IDE	○
ティアック	IH-F 120	120MB	49,800円	16ms	32kB	IDE	○
	IH-F 170	170MB	54,800円	13ms	64kB	IDE	○
	IH-F 240	240MB	84,800円	17ms	32kB	IDE	○
	IH-F 330	330MB	129,800円	13ms	128kB	IDE	○
	IH-F 540	540MB	194,800円	10ms	256kB	IDE	○
テクノジャパン	TR250B	233MB	72,800円	14ms	32kB	IDE	○
日本テクサ	TX-HD170F	170MB	59,800円	17ms	32kB	IDE	○
	TX-HD240F	244MB	79,800円	14ms	64kB	IDE	○
	TX-HD520+TX-98FM	523MB	167,000円	10ms	256kB	IDE	○
緑電子	CARGO-EB160	160MB	49,800円	17ms	32kB	IDE	○
	CARGO-EB230	230MB	84,800円	14ms	32kB	IDE	○
ロジテック	LHD-FE120K	117MB	35,800円	13ms	32kB	IDE	○
	LHD-FE170KA	162MB	49,800円	13ms	64kB	IDE	○
	LHD-FE240K	234MB	74,800円	13ms	64kB	IDE	○
	LHD-FE340KA	325MB	94,800円	13ms	128kB	IDE	○
	LHD-FE540KA	520MB	149,800円	10ms	256kB	IDE	○

●NEC 98MATE内蔵

メーカー	製品名/型番	容量	本体価格	アクセス・タイム	キャッシュ・メモリ	インターフェース	ユーティリティ・ソフト
アイシーエム	INTER-170A	162MB	53,800円	13ms	64kB	IDE	○
	INTER-240A	234MB	93,800円	14ms	128kB	IDE	○
	INTER-340A	325MB	132,000円	13ms	128kB	IDE	○
	INTER-500A	500MB	198,000円	10ms	256kB	IDE	○
	INTER-240AN	234MB	53,800円	12ms	128kB	IDE	○
	INTER-340AN	325MB	73,800円	13ms	128kB	IDE	○
	INTER-500AN	500MB	128,000円	10ms	256kB	IDE	○
アイン	ASH-540MA	505MB	191,000円	7.5ms	256kB	IDE	○
アルトス	INNER-120MA	126MB	53,000円	12ms	32kB	IDE	○
	INNER-240MA	246MB	93,000円	12ms	32kB	IDE	○
	INNER-500MA	540MB	193,000円	10ms	128kB	IDE	○
アルファデータ	AD-W170A	171MB	54,800円	12ms	64kB	IDE	○
	AD-W250A	256MB	74,800円	12ms	64kB	IDE	○
	AD-W340A	341MB	104,800円	12ms	128kB	IDE	○
NEC	PC-9821A-E06	240MB	140,000円	14ms	32kB	IDE	×
エレコム	EHB-120A	120MB	53,800円	19ms	64kB	IDE	○
	EHB-170A	164MB	73,800円	17ms	32kB	IDE	○
	EHB-200A	212MB	83,800円	16ms	128kB	IDE	○
	EHB-240A	237MB	93,800円	12ms	128kB	IDE	○
	EHB-340A	330MB	133,800円	10ms	256kB	IDE	○
	EHB-540A	505MB	202,000円	10ms	256kB	IDE	○
加賀電子	TS200MA	200MB	53,800円	16ms	128kB	IDE	○
	TS320MA	300MB	99,800円	14ms	64kB	IDE	○

メーカー	製品名/型番	容量	本体価格	アクセス・タイム	キャッシュ・メモリ	インターフェース	ユーティリティ・ソフト
加賀電子	TS520MA	520MB	188,000円	9ms	256kB	IDE	○
キャラベルデータシステム	AV-120M	117MB	53,000円	19ms	32kB	IDE	○
	AV-170M	169MB	68,000円	17ms	32kB	IDE	○
	AV-250M	243MB	87,000円	14ms	64kB	IDE	○
	AV-530M	523MB	200,000円	12ms	256kB	IDE	○
コニック	VIP-MAT120	117MB	55,000円	19ms	32kB	IDE	○
	VIP-MAT170	169MB	68,000円	17ms	32kB	IDE	○
	VIP-MAT250	243MB	87,000円	14ms	64kB	IDE	○
	VIP-MAT530	523MB	200,000円	12ms	256kB	IDE	○
コンピュータ・リサーチ	CRC-IDE120A	115MB	47,800円	16ms	32kB	IDE	○
	CRC-IDE170A	162MB	67,000円	17ms	32kB	IDE	○
	CRC-IDE240A	233MB	87,000円	17ms	64kB	IDE	○
	CRC-IDE340A	329MB	95,000円	14ms	64kB	IDE	○
	CRC-IDE540A	500MB	133,000円	10ms	256kB	IDE	○
サーキットリンケージ	CIA-240	234MB	66,800円	16ms	32kB	IDE	○
	CIA-525	500MB	159,800円	13ms	64kB	IDE	○
ジェフ	GN-170M	170MB	52,000円	17ms	32kB	IDE	○
	GN-240M	240MB	74,000円	15ms	64kB	IDE	○
	GN-340M	340MB	98,000円	14ms	64kB	IDE	○
	GM-540M	540MB	160,000円	9ms	256kB	IDE	○
ティアック	IH-M100	100MB	49,800円	19ms	64kB	IDE	○
	IH-M120	120MB	53,800円	16ms	32kB	IDE	○
	IH-M170	170MB	55,800円	13ms	64kB	IDE	○
	IH-M240	240MB	88,800円	17ms	32kB	IDE	○
	IH-M330	330MB	133,800円	13ms	128kB	IDE	○
	IH-M540	540MB	198,000円	10ms	256kB	IDE	○
日本テクサ	TX-HD170M	170MB	64,800円	17ms	64kB	IDE	○
	TX-HD240M	244MB	84,800円	14ms	64kB	IDE	○
	TX-HD520M	523MB	179,800円	10ms	256kB	IDE	○
	TX-HW240M	244MB	74,800円	14ms	64kB	IDE	○
	TX-HW340M	340MB	98,000円	13ms	128kB	IDE	○
緑電子	CARGO-EA160	160MB	54,800円	17ms	32kB	IDE	○
	CARGO-EA230	233MB	94,800円	14ms	32kB	IDE	○
ロジテック	LHD-MA120P	111MB	44,800円	13ms	32kB	IDE	○
	LHD-MA170PA	162MB	53,800円	13ms	64kB	IDE	○
	LHD-MA240P	234MB	78,800円	13ms	64kB	IDE	○
	LHD-MA340PA	325MB	98,800円	13ms	128kB	IDE	○
	LHD-MA540PA	520MB	153,800円	13ms	256kB	IDE	○

●NEC 98NOTEパック

メーカー	製品名/型番	容量	本体価格	アクセス・タイム	キャッシュ・メモリ	インターフェース	ユーティリティ・ソフト
アイシーエム	Pack NR-80	80MB	58,000円	15ms	32kB	—	○
	Pack NR-120	120MB	78,000円	17ms	32kB	—	○
	Pack NR-200	200MB	98,000円	12ms	128kB	—	○
	Pack NR-340	340MB	138,000円	12ms	128kB	—	○
	Pack PE-80	80MB	88,000円	15ms	32kB	—	○
エレコム	EN-80N	80MB	54,800円	19ms	32kB	—	○
	EN-125N	125MB	68,000円	17ms	32kB	—	○
	EN-200N	200MB	94,800円	16ms	128kB	—	○
	EN-340N	340MB	138,000円	12ms	128kB	—	○
キャラベルデータシステム	AV-040NS	40MB	88,000円	23ms	32kB	—	○
	AV-080NS	80MB	98,000円	16ms	32kB	—	○
	AV-125NS	125MB	118,000円	16ms	32kB	—	○
	AV-200NS	200MB	158,000円	12ms	128kB	—	○
	AV-040NSL	40MB	78,000円	16ms	32kB	—	○
	AV-080NSL	80MB	108,000円	16ms	32kB	—	○
	AV-340NR	340MB	138,000円	12ms	128kB	—	○
コニック	MI-40NB	40MB	68,000円	23ms	32kB	—	○
	MI-80NB	80MB	78,000円	16ms	32kB	—	○
	MI-125NB	125MB	98,000円	16ms	32kB	—	○
	MI-200NB	200MB	128,000円	12ms	128kB	—	○
	MI-340NB	330MB	138,000円	12ms	128kB	—	○
	MI-40NSL	40MB	76,000円	16ms	32kB	—	○
	MI-80NSL	80MB	108,000円	16ms	32kB	—	○
コンピュータ・リサーチ	CRC-IHE40	40MB	98,000円	25ms	32kB	—	○
	CRC-IHE80	80MB	108,000円	19ms	32kB	—	○
	CRC-IHE124	124MB	122,000円	17ms	32kB	—	○
	CRC-IHE200	200MB	142,000円	12ms	128kB	—	○

メーカー	製品名/型番	容量	本体価格	アクセス・タイム	キャッシュ・メモリ	インターフェース	ユーティリティ・ソフト
	CRC-IHE340	340MB	128,000円	12ms	128kB	—	○
タクサンシステムズ	TS120NX	120MB	79,800円	15ms	32kB	—	○
	TS240NX	240MB	99,800円	12ms	256kB	—	○
	TS340NX	340MB	168,000円	12ms	128kB	—	○
ティアック	PH-80A	80MB	58,000円	15ms	32kB	—	○
	PH-130A	130MB	78,000円	17ms	32kB	—	○
	PH-170A	170MB	59,800円	16ms	32kB	—	○
	PH-200A	200MB	98,000円	12ms	128kB	—	○
	PH-250A	250MB	79,800円	12ms	32kB	—	○
	PH-340A	340MB	138,000円	12ms	128kB	—	○
	PH-80L	83MB	94,800円	15ms	32kB	—	○
テクノジャパン	TR120NSR	120MB	79,800円	15ms	32kB	—	○
	TR80NST/E	80MB	69,800円	15ms	32kB	-	○
日本テクサ	TRUST-NE120	125MB	74,800円	17ms	32kB	—	○
	TRUST-NE170	170MB	59,800円	16ms	32kB	—	○
	TRUST-NE200	200MB	98,000円	12ms	128kB	—	○
	TRUST-NE340	340MB	129,800円	12ms	128kB	—	○
松下インターテクノ	MD-25ET120	120MB	128,000円	17ms	32kB	—	○
松下電器産業	LK-RH240NA	235MB	188,000円	16ms	192kB(読) 64kB(書)	SCSI SCSI	○
緑電子	BLT-N120	120MB	77,000円	17ms	32kB	—	○
	BLT-N200	200MB	97,000円	12ms	128kB	—	○
	BLT-N340	340MB	137,000円	未定	128kB	—	○
ロジテック	LHD-NS40J	40MB	46,800円	23ms	32kB	—	○
	LHD-NS80J	80MB	59,800円	19ms	32kB	—	○
	LHD-NS130J	124MB	79,800円	17ms	32kB	—	○
	LHD-NS200	200MB	99,800円	12ms	128kB	—	○
	LHD-NS340	324MB	129,800円	12ms	128kB	—	○

●EPSON NOTEパック

メーカー	製品名/型番	容量	本体価格	アクセス・タイム	キャッシュ・メモリ	インターフェース	ユーティリティ・ソフト
アイシーエム	Pack ER-80	80MB	58,000円	15ms	32kB	—	○
	Pack ER-120	120MB	78,000円	17ms	32kB	—	○
	Pack ER-200	200MB	98,000円	12ms	128kB	—	○
	Pack ER-340	340MB	138,000円	12ms	128kB	—	○
エプソン販売	PCNTHD40	40MB	120,000円	23ms	32kB	—	×
	PCNTHD80	80MB	55,000円	15ms	—	—	×
	PCNTHD125A	125MB	75,000円	15ms	—	—	×
	PCNTHD200	200MB	85,000円	17ms	—	—	×
	PCNTHD320	320MB	135,000円	12ms	128kB	—	×
キャラベルデータシステム	AV-040AR	40MB	78,000円	23ms	32kB	—	○
	AV-080AR	80MB	88,000円	16ms	32kB	—	○
	AV-125AR	125MB	108,000円	16ms	32kB	—	○
	AV-020EP	20MB	78,000円	23ms	32kB	—	○
	AV-040EP	40MB	108,000円	25ms	—	—	○
コニック	MI-AE40S	40MB	88,000円	25ms	32kB	—	○
	MI-AE80S	80MB	108,000円	16ms	32kB	—	○
	MI-AE125S	125MB	109,800円	16ms	32kB	—	○
	MI-AE200S	200MB	148,000円	12ms	128kB	—	○
	MI-AE340S	330MB	153,000円	12ms	128kB	—	○
日本テクサ	Carry Pack125	125MB	108,000円	17ms	32kB	—	○
	Carry Pack200	205MB	138,000円	12ms	128kB	—	○
	DASH-NW125	125MB	128,000円	17ms	32kB	—	○
ロジテック	LHD-EN80	80MB	59,800円	19ms	32kB	—	○
	LHD-EN130	124MB	79,800円	17ms	32kB	—	○
	LHD-EN200	200MB	89,800円	12ms	128kB	—	○
	LHD-EN340	324MB	129,800円	12ms	128kB	—	○
	LHD-E100K	100MB	99,800円	13ms	128kB	—	○
	LHD-E200K	200MB	138,000円	13ms	128kB	—	○

●FM TOWNS外付

メーカー	製品名/型番	容量	本体価格	アクセス・タイム	キャッシュ・メモリ	インターフェース	ユーティリティ・ソフト
システムサコム	HD-K200A	200MB	79,800円	13ms	64kB	SCSI	×
ニューテック	NT-240TW	240MB	89,800円	15ms	64kB	SCSI	×
	NT-330TW	330MB	118,000円	14ms	64kB	SCSI	×
	NT-530TW	530MB	208,000円	8.5ms	256kB	SCSI	×
富士通	FMDH-1201G	120MB	70,000円	17ms	—	SCSI	×
	FMDH-2201G	220MB	140,000円	16ms	—	SCSI	×
ロジテック	SHD-FMX120	121MB	59,800円	13ms	128kB	SCSI	×
	SHD-FMX240	233MB	79,800円	13ms	128kB	SCSI	×

●FM TOWNS内蔵

メーカー	製品名/型番	容量	本体価格	アクセス・タイム	キャッシュ・メモリ	インターフェース	ユーティリティ・ソフト
システムサコム	HD-L100T	100MB	68,000円	19ms	32	SCSI	×
	HD-L200T	200MB	98,000円	17	64	SCSI	×
ニューテック	NT-240TWi	240MB	79,800円	15ms	64kB	SCSI	×
	NT-330TWi	330MB	108,000円	14ms	64kB	SCSI	×
	NT-530TWi	530MB	198,000円	8.5ms	256kB	SCSI	×
富士通	FMT-HD1002	100MB	100,000円	20ms	—	SCSI	×
	FMT-HD2001	200MB	170,000円	16ms	—	SCSI	×
ロジテック	LHD-FM120K	120MB	59,800円	13ms	128kB	SCSI	×
	LHD-FM240K	240MB	89,800円	13ms	128kB	SCSI	×

●DOS／Vパソコン外付

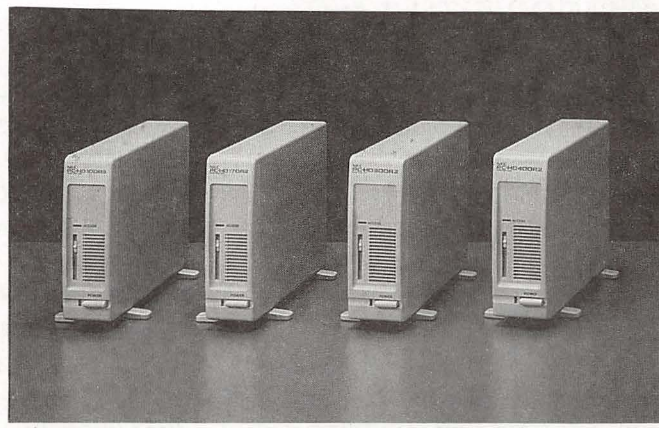
メーカー	製品名/型番	容量	本体価格	アクセス・タイム	キャッシュ・メモリ	インターフェース	ユーティリティ・ソフト
ティアック	HD-B170	170MB	69,800円	17ms	32kB	SCSI-2	○
	HD-B240	240MB	84,800円	17ms	64kB	SCSI-2	○
	HD-B340H	340MB	99,800円	13ms	32kB	SCSI-2	○
	HD-B540H	540MB	158,000円	10ms	256kB	SCSI-2	○
	HD-B1300H	1.3GB	298,000円	10ms	256kB	SCSI-2	○
日本テクサ	PRIME200V	200MB	118,000円	12ms	32kB	SCSI	×
	PRIME200	200MB	158,000円	12ms	32kB	SCSI	×
ニューテック	NT-210/V	207MB	188,000円	15ms	64kB	SCSI	○
	NT-530/V	522MB	348,000円	13ms	128kB	SCSI	○
	NT-1.0/V	1GB	498,000円	10ms	512kB	SCSI	○
パワー	PX240	240MB	128,000円	12ms	128kB	SCSI-2	○
	PX500	500MB	258,000円	10.5ms	256kB	SCSI-2	○
	PX1000	1GB	398,000円	10.5ms	256kB	SCSI-2	○
	PX1600	1.6GB	548,000円	9ms	256kB	SCSI-2	○
	PX2100	2.1GB	698,000円	9ms	256kB	SCSI-2	○
三井石油化学工業	QHD170-DV	170MB	158,000円	17ms	256kB	SCSI	○
	QHD240-DV	245MB	178,000円	16ms	256kB	SCSI-2	○
	QHD360-DV	362MB	238,000円	12ms	256kB	SCSI-2	○
	QHD520-DV	520MB	338,000円	12ms	240kB	SCSI	○
	QHD1050-DV	1GMB	538,000円	10.5ms	256kB	SCSI-2	○
緑電子	MARINE-200-V0	200MB	108,000円	13ms	128kB	SCSI	×
	MARINE-200-V1	200MB	148,000円	13ms	128kB	SCSI	×

●Macintosh外付

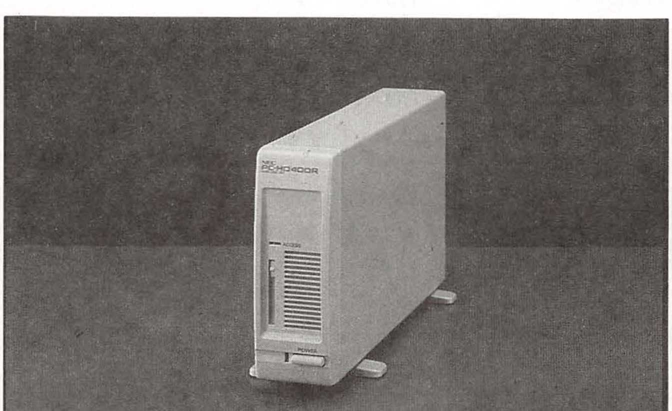
メーカー	製品名/型番	容量	本体価格	アクセス・タイム	キャッシュ・メモリ	インターフェース	ユーティリティ・ソフト
松下電器産業	LK-RH240MZ	240MB	108,000円	16ms	64kB	SCSI	○
緑電子	CMC200	200MB	145,000円	15ms	32kB	SCSI	○
	CMC300	300MB	205,000円	15ms	128kB	SCSI	○
	CMC500	500MB	285,000円	12ms	128kB	SCSI	○
	N-200-MI	200MB	128,000円	12ms	32kB	SCSI	○
ロジテック	LHD-M200ES	202MB	99,800円	17ms	64kB	SCSI	○
	LHD-M240S	231MB	109,800円	16ms	256kB	SCSI	○
	LHD-M500S	493MB	258,000円	12ms	240kB	SCSI	○
	LHD-M1000S	1GB	448,000円	10ms	256kB	SCSI	○

●Macintosh内蔵

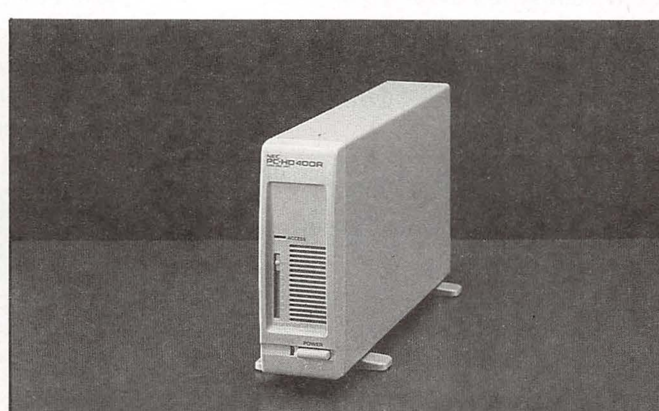
メーカー	製品名/型番	容量	本体価格	アクセス・タイム	キャッシュ・メモリ	インターフェース	ユーティリティ・ソフト
ロジテック	LHD-M120HK	114MB	79,800円	16ms	256kB	SCSI	○
	LHD-M200EK	202MB	86,800円	17ms	54kB	SCSI	○
	LHD-M240HK	231MB	101,800円	16ms	256kB	SCSI	○
	LHD-MD120H	114MB	69,800円	16ms	256kB	SCSI	○
	LHD-MD240H	231MB	89,800円	16ms	256kB	SCSI	○
	LHD-MD240E	230MB	74,800円	17ms	63kB	SCSI	○
	LHD-MD500F	493MB	288,000円	12ms	240kB	SCSI	○
	LHD-MD1000	1GB	398,000円	10ms	256kB	SCSI	○



▲NECからもたくさんの外付ハードディスクが発売されている。以前からくらべると純正品でもかなり割安となってきた



▲NEC『PC-HD100R3』（価格67,000円）は100Mバイト



▲NEC『PC-HD400R2』（価格257,000円）は400Mバイト

短期集中連載

Windowsマシンが毎月ステップ・アップ！

EPSON PC-486SEでWindowsをとことん使いこなす

第1回

PC-486SEにWindowsをインストールする



『PC-486SE』は，サイズ，コスト・パフォーマンスともに，二重丸の486マシンです。おそらくたくさんの人が，486SEでWindowsをはじめてみようと考えていることでしょう。そこで今月からこのコーナーでは，486SEのWindows能力を徹底チェックし，使いかた，周辺機器の選択，接続方法，費用を紹介していこうと思います。

こんなに安くてWindowsは使えるの？

EPSONの『PC-486SE』は，30×30cmのコンパクトなボディに，i486SX（25MHz）のCPUを搭載，合計五つの拡張スロット，さらには32bitローカル・バスなど，豊富な機能を満載した魅力的なマシンです。

この『PC-486SE』（以下486SE）の価格は158,000円です。しかも，一部のパソコン・ショップでは，11～12万円台で販売されているところもあり驚きの低価格です！

ところが，こうした低価格とは裏腹に，喜ぶユーザーの頭をよぎるのが，「こんなに安くてWindowsは使えるの？」という不安です。

そこで，そんな不安を解消するために，これからの連載では，486SEのWindows能力を徹底的にチェックし，"486SEで低予算でどこまでWindowsが使えるのか"をチェックしていきたいと思います。

第1回目の今回は，Windowsをインストールしてみるとともに，必要環境の復習をすることにしましょう。

Windowsに必要な環境は？

すでに知っている人も多いでしょうが，重要なポイントですから，もう一度復習しておきましょう。Windowsをはじめるには，つぎの環境が必要です。

●MS－Windows Ver 3.1&MS－DOS Ver5.0

Windowsはもちろんですが，MS-DOSも必要なことを忘れないでください。486SEは486（32ビット）マシンですから，MS-DOSはメモリ環境の優れたVer5.0以上がおすすめです（**写真1**）。

●386SX以上のCPUを搭載したパソコン

Windowsを動作させるには，386SX以上のCPUを搭載したパソコンが必要です。もちろん486SEは，i486SX(25MHz)を搭載していますから，Windowsを使うには十分なパワーを持っています。

●最低4Mバイトのメモリ

486SEの標準搭載メモリは1.6Mバイトですから，拡張する必要があります。"最低4Mバイト"とありますが，これはぎりぎりの最低ラインで，Windowsを快適に使うなら，8Mバイトは欲しいところです。

●最低40Mバイトのハードディスク空き容量

空き容量40Mバイトもぎりぎりの最低ラインです。40MバイトではWindowsのシステムしか入らず，アプリケーション・ソフトをインストールできません。Windowsはハードディスクを仮想記憶領域（メモリの一種）として使いますし，大容量ソフトも多いので，できれば200Mバイト以上確保するのが理想です。

さっそくハードを接続しよう

復習がすんだところで，セットアップをはじめましょう。まずはハードの接続です。

"なるべく低予算で"という方針ですから，メモリとハードディスクは，今まで使用していたものを使い回すため，今回，新たに購入した機材はありません（**写真2**）。

まずは，486SEの背面拡張スロットに汎用メモリボード（**写真3**）と，ハードディスク用のSCSIボード（**写真4**）を差し込みます。今回のように汎用メモリボードを使う場合は，本体機種に合わせて設定しなくてはなりません。マニュアルを良く読んで，最適の設定を調べてください。また，ボード類をあつかうときには，余計な衝撃を与えたり，表面をあまり手でさわらないよう注意が必要です。

ボード類をしっかりと差し込んだら，ディスプレイ・モニタを接続します。ハードの接続は，これで完了です（**写真5**）。

Windowsをインストールしよう

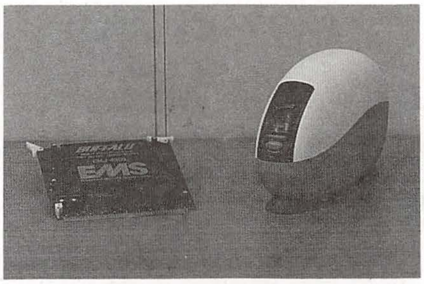
ハードを接続したら，つぎにソフトをインストールします。今まで使っていたハードディスクの内部は一度消去して，Windows用に再構築することにします。

まず，MS-DOS Ver5.0のインストールです。フロッピーディスク・ドライブに『MS-DOS Ver5.0 ディスク1』を入れ，リセット・スイッチを押します。あとは画面のメニューにしたがって，ハードディスクの初期化と，領域確保，システム転送を選択し作業を進めます。今回は，ハードディスクの容量が200Mバイトということもあり，あとで使いやすいように，とりあえず内部を二つに分けて（パーテーションを切るという）設定することにしました（**写真6**）。

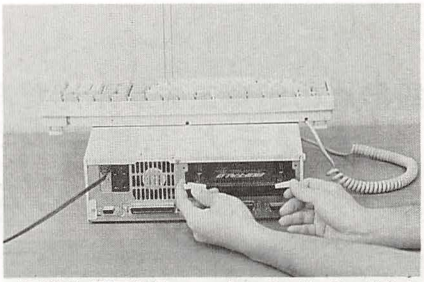
つぎにWindowsのインストールです。MS-DOS Ver5.0と同様，こちらもとても簡単です。 なお，486SEに標準添付されているハ



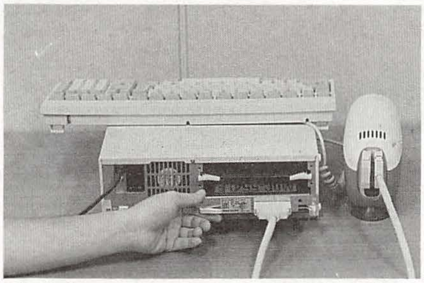
《写真1》今回購入したソフト



《写真2》今までのMS-DOS環境から使い回す機材



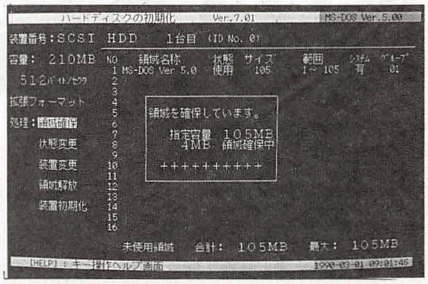
《写真3》背面拡張スロットにメモリ・ボードをさしこむ。ボード類の扱いは慎重に



《写真4》ハードディスク用SCSIボードを装備



これでハード・セッティング完了



《写真6》ハードディスクにMS-DOSをインストールする

ードディスク用インストール補助ユーティリティ『せっとあっぷ・きゅうぴっと』は，MS-DOSソフト用なので，これを使ってWindowsをインストールすることはできません（**写真7**）。

さて，『せっとあっぷ・きゅうぴっと』を使わないでも，Windowsのインストールは簡単です。フロッピーディスク・ドライブに『Windowsディスク1』を入れ，『setupコマンド』を実行するだけでOK(**写真8**)。あとは画面に表示される指示どおりに作業すれば，Windowsのインストールは終了します（**写真9**）。

今月のシステムの反省点

インストールが終了すると自動的にWindowsが起動したままの状態になっているので，ここで一度再起動させます。なお，これからはMS-DOSから“win”と入力するだけでWindowsが起動します。まずは，ホッと一息ですね（**写真10**）。

ところで，今回の486SEのシステムには，まだまだ改良の余地が多く存在しています。

今回の反省点としては，

①画面がせまい

今まで使っていた解像度640×400のディスプレイを使ったため，画面がちょっとせまいような気がします。これから複数のソフトを同時に使うと考えるなら，最低でも640×480，できればもっと解像度の高い環境（ハイレゾ・ビデオカード，高解像度ディスプレイ）が欲しいところです。

②やっぱり専用メモリが欲しい

実は，汎用メモリ・ボードより，内部増設の専用メモリのほうが，処理速度が速いのは確実です。また，すでに背面の拡張スロットが一杯になってしまったため，今後の拡張に不安があります。

もちろん，専用メモリがあれば，速度と拡張性の問題を一気に解決できます。

③ハードディスクの容量も，もう少し欲しい

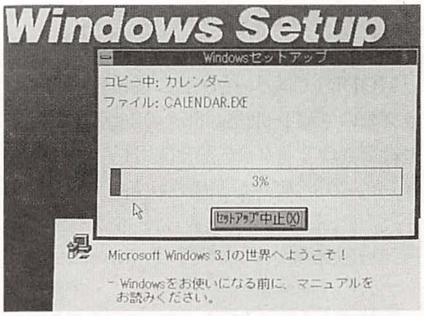
Windowsをインストールしたあと，それまで使っていたDOS対応ソフトを大量にインストールしなおしたところ，早くも残り容量がわずかになってしまいました。

欲をいったらキリがないわけですが，これからWindows対応ソフトをインストールすることを考えると，これもまた不安です。もっと空き容量が欲しいのですが…。

今回は以上の3点が，問題として残りました。次号から，これらの問題解決に取り組みたいと考えています。ご期待ください。



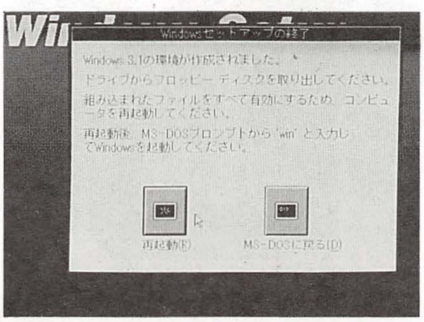
《写真7》インストール・ソフトはMS-DOS用だ！



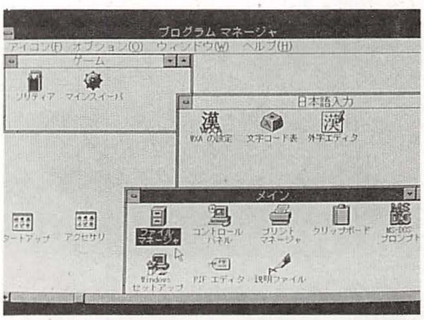
《写真8》Windows のインストール開始画面

今月までの合計金額

PC-486SE（本体）	158,000円
PC-KD854n（モニタ）	旧システムより
MJE-4000（メモリ）	旧システムより
M-200-4E（HDD）	旧システムより
MS-DOS ver 5.0（EPSON版）	旧システムより
MS-Windons 3.1（EPSON版）	19,800円
合　計	177,800円



《写真9》これでインストールは完了！



《写真10》これがエプソン版Windowsの画面だ



設計者の創意工夫がふんだんに!!

A5システム手帳サイズのWindowsマシン ボイス・レコーディングを搭載したウォーキングPC

オリベッティ

QUADERNO 33

価格 **233,000**円

これまでのサブノート・マシンの常識をくつがえす，小型で高性能マシンが登場しました。その名も『オリベッティQUADERNO 33』（以下クアデルノと略）。A5版のシステム手帳と同じサイズで，しかもDOS／Vパソコンで Windowsまで動いてしまうという画期的なマシンです。

今までのサブノート・マシンとはひと味ちがった『クアデルノ』は，いったいどんなマシンなのでしょうか？

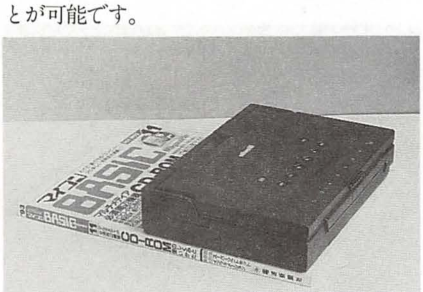
■問い合わせ先
日本オリベッティ㈱PC販売部
〒225神奈川県緑区荏田西2-3-1
☎0120-045-393
オリベッティ・ダイレクト自動応答FAXサービス
☎045-912-9937

オリベッティのDOS／Vパソコンが続々と日本上陸！

海外で数多くのDOS／Vパソコンを発売しているオリベッティが，ついに日本上陸を果たしました。今回，発売されたのは，デスクトップ仕様の『MODULO（モデュロ）シリーズ』と『SUPREMA（スプレーマ）シリーズ』，ノート仕様の『PHILOS（フィロス）シリーズ』，サブノート仕様の『QUADERNO（クアデルノ）』の4シリーズです。

オリベッティPCの最低価格モデルを含む『MODULOシリーズ』は，通常のデスクトップ型の『M4-62/64/66』の3モデルと，小型縦置きのミニタワー型を採用した『M4-34/40/46』の3モデルが準備されています。

『SUPREMAシリーズ』は，オリベッティPCの上位機種シリーズで，Pentium(ペンティアム）互換のオーバードライブ・プロセッサを装着することで，アップ・グレードすることが可能です。



《写真1》本誌を二つ折りにすれば，『クアデルノ』と同じ大きさになる

カラー液晶ディスプレイを搭載した『PHILOS44／22 COLOUR』2機種は，A4サイズのノート型Windowsマシンで，どちらもCPUにi486SL25MHzを採用しています。

これらの機種に関して，くわしくは本誌掲載記事『今月の新製品ピックアップ』を参考にしてください。

イタリア・デザインのA4型サブノート『クアデルノ』はWindowsも走る！

“ウォーキングPC”という愛称で呼ばれる『クアデルノ』は，今回登場したオリベッティのDOS／Vパソコンの中でも，とくに印象的なマシンです。ジャストA5サイズのシステム手帳なみの大きさで，本誌と比較してみてもわかるとおり，信じられないくらいにコンパクトです（**写真1**)。デザインは，イタリアのデザイナー，マリオ・ベリーニ氏によるもので，今までのノート・パソコンやサブノート・マシンとは一線を画す斬新なスタイルです。



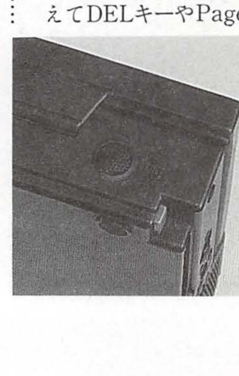
《写真2》液晶ディスプレイの裏側にあるボタンは，本体をたたんでいても使うことができる。配列はまさにテープ・レコーダ！

さらにユニークなことに，液晶ディスプレイの裏側にはカセット・テープ・レコーダを模した八つのボタンが配置してあり（**写真2**)，これを使ってディスプレイをたたんだまま内蔵のマイクロフォン（**写真3**)でハードディスクにボイス・レコーディングすることが可能です。

小型のキーボードは，浅めのキー・ストロークで，タッチもやや堅めですが（**写真4**)，小さくても作りがしっかりしているので，机などにきちんと置いて使用すれば，すばやく入力作業を行なうことができるでしょう。

キーボードの右上には，トラック・ボールとマウスのクリック・スイッチに相当するボタン二つ，同じく外側にマウスの左クリック・スイッチに相当するボタンが一つ配置されています。このため，Windowsを使っているときに，右手の親指をトラック・ボールに置いて，本体をはさむようにして，人差し指を外側のボタンに置けば，クリック操作がしやすいようになっています（**写真5**)。

また，キーボードの左上には，サブノート・マシンには珍しいテンキー（モードを切り替えてDELキーやPageUp／Downキーとして



《写真3》本体前面右に配置されている小型内蔵コンデンサ・マイクロフォン。かなり感度がいい！

も使用できる）が配置されていますので，数値入力時などにはとても便利でしょう。

小型サブノートでもしっかりしたWindowsマシン

CPUには，AMD386SXLV（20MHz）を採用。本格的にWindowsを利用するには，多少パワー不足を感じますが，サブノート・マシンとしては十分なパワーを持っているといえるでしょう。メモリは標準で4Mバイト搭載。60Mバイトのハードディスクも標準搭載されています。

液晶ディスプレイは，バックライトを搭載した7インチの見やすい白黒液晶を採用し，640×480ドットの16階調を表示することが可能です。

本体背面には，シリアル・インターフェース，パラレル・インターフェース（外部フロッピーディスク・ドライブ増設端子共用），外部CRT出力端子（VGA対応640×480／16色表示），モデム・インターフェースが準備されています（**写真6**）。さらに本体側面には，小型スピーカ，マイクロフォン端子，ヘッドフォン（スピーカ）端子，PCMCIA Level 2.0（JEIDA4.1対応）のICカード・スロットが準備されています（**写真7**）。このICカード・スロットには，フラッシュ・メモリやSRAM，プログラムが収録されたROMソフト，Ethernet（イーサネット）などのカードを装着することが可能で，拡張性も十分です。

電源は，ACアダプタと内蔵のニッカド・バッテリを使用することができます。ニッカド・バッテリをフル充電すれば，3時間から6時間の連続使用も可能です。

MS-DOS5.0をROMで内蔵！日本語化も可能

『クアデルノ』には，ROM版の『MS-DOS5.0（英語版）』が内蔵され，さらにハードディスクには，『MS-Windows3.1』，『MS-Works for Windows（ワープロ／表計算ソフト）』，『Lotus Organizer（電子手帳ソフト）』，『Voice Processing Manager（ボイス・レコーディング・ソフト）』，『Interlink（DOS／Vパソコン用データ転送ソフト）』などが最初からインストールされています。残念ながら，これらはすべて英語版ですが，付属の『QUADERNO 33 Japanese Environment Disk（日本語化モジュール）』を使えば，内蔵のMS-DOS5.0をMS-DOS5.0／Vにアップグレードし，マイクロソフト版の日本語MS-Windows3.1をインストールして使用することができるようになります（**写真8**）。

『クアデルノ』にはフロッピーディスク・ドライブは準備されていませんが，付属のケーブルを使い他のDOS／Vパソコンと直結し，マイクロソフト製の『Interlink』と呼ばれる転送ソフトを使って，接続したDOS／Vパソコンのフロッピーディスク・ドライブを『クアデルノ』に接続されたドライブのようにして利用することが可能です。まさに，サブノート的な使いかたができるわけです。

充実したサウンド機能で長時間録音もOK

『クアデルノ』に搭載された，ボイス・レコーディング機能を使えば，メモを取る感覚で音声を録音することができます。このとき，さまざまな圧縮方式（PCM, ADPCM, GCM）を選択することが可能で，GCMフォーマットで録音すれば，約1.6バイト／秒でハードディスクに録音することができます（PCMなら11kバイト／秒，ADPCMなら4kバイト／秒）。

これにより，車を運転しながらメモを取ったり，取材や会議などでメモ録したりと，さまざまな利用法が考えられます。もちろんWindows上でマルチメディア対応音源としても利用することが可能です。

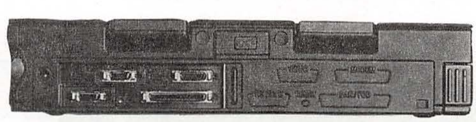
コンパクトな本体にさまざまな機能を集結した『クアデルノ』は，まさにWindows時代の最強サブノート・マシンといえるでしょう。

《第1表》QUADERNO 33スペック表

CPU	AMD386SXLV（20MHz）
RAM	4MB（標準／最大）
FDD	オプション
HDD	2.5インチ60MB標準搭載
スロット	PCMCIAスロット（JEIDA4.1準拠）
インターフェース	パラレル（外部FDD共用），シリアル，ビデオ，マウス，外部CRT，モデム
ディスプレイ	7インチ白黒液晶（バックライト付き） 640×480，16階調／VGA
サイズ／重量	210×148×42mm／1.35kg
ソフト	MS-DOS5.0（英語版） MS-Windows3.1（英語版） MS-WORKS for Windows（英語版） Lotus Organizer（英語版） Voice Processing Manager Interlink Japanese Environment Disk （日本語環境化ソフト）
付属	Interlink用RS-232Cケーブル ACアダプタ／マニュアル（英語）



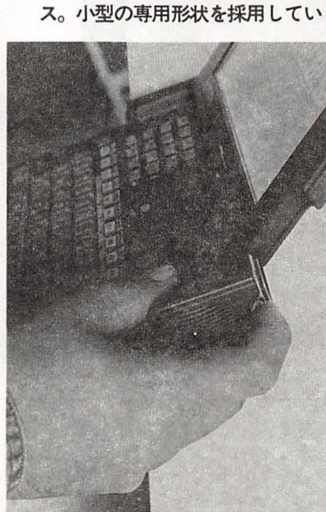
《写真4》小型ながらに，しっかりした作りのキーボード。右上のトラック・ボールもなかなか使いやすい。中央上部の液晶表示は，時計やハードディスクのインジケータとして働く



《写真6》背面に配置されたさまざまなインターフェース。小型の専用形状を採用している

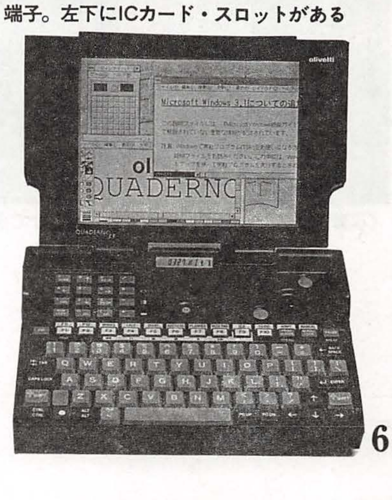


《写真7》側面の小型スピーカとサウンド関連の端子。左下にICカード・スロットがある



《写真5》こうして使えば，立ったままでもWindowsが使える！

《写真8》日本語版のMS-Windows3.1をインストールしてみた。『Interlink』を使えば，デスクトップ・マシンのフロッピーディスク・ドライブを利用できる



NEW SOFTWARE

誰にでも簡単にきれいなレイアウトが組める 小冊子から新聞作りまで可能!

バックス

パーソナル編集長 VJE-Page

Windows 3.1対応

■価格24,000円



《写真1》『パーソナル編集長 VJE-Page』パッケージ。24,000円と低価格ながら機能は充実。付属のマニュアルは，ていねいで大変わかりやすい

『パーソナル編集長VJE-Page』は，Windows3.1対応のDTPソフトです。今までの高価なDTPソフトからは考えられない低価格ながら，Windows3.1付属のTrue Typeフォントを利用して，本格的なDTP作業を行なうことができます。

パーソナル・ユーザーにも，DTPへの道を開いてくれる『パーソナル編集長VJE-Page』。その機能を紹介しましょう。

問い合わせ先
(株) バックス
〒194東京都町田市森野1-34-10
第1矢沢ビル
インフォメーションセンタ ☎0427-24-9200

DTPをやりたいけれど…

パソコンを使って，文章や見出し，イラスト，写真などをレイアウトし，雑誌や新聞のような凝った紙面を作ってしまう“DTP(Desk Top Publishing)”。

MacintoshやWindows用のDTPソフトを使って，雑誌や新聞を作っている出版社もあるようです。

DTPといえば，全国紙を発行する大手新聞社などで，高価な専用の機材を投入して行なうプロフェッショナルな作業という特別な印象がありましたが，今ではすっかりパソコン・レベルで実行可能になりました。

おそらくこの先，DTPはパソコンの中心的な使いかたの一つとして，ますます進歩，普及していくことでしょう。

DTPがパソコン・レベルで行なえるようになったとはいえ，実際は，まだまだプロ仕事の世界でのお話です。現在，おもに使われているDTPソフトは，数十万円と非常に高価なものが多いようです。パーソナル・ユーザーがちょっと気軽に試してみるというわけにはいきません。

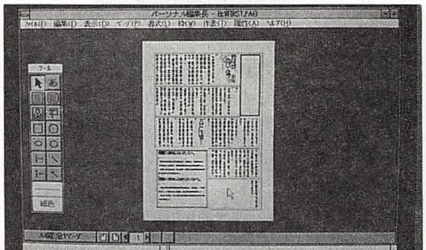
「DTPを使ってきれいな文書を作ってみたい」というパーソナル・ユーザーの希望を実現する方法はないものでしょうか？

『パーソナル編集長VJE-Page』はレイアウトにマトを絞ったソフトだ!

そこで登場したのが『パーソナル編集長VJE-Page』(以下パーソナル編集長と略) です (写真1)。

パーソナル編集長は，ワープロ『VJE-Pen』や，日本語FEP『VJEシリーズ』で知られるバックスから発売されているパーソナル・ユーザー向けのDTPソフトです。

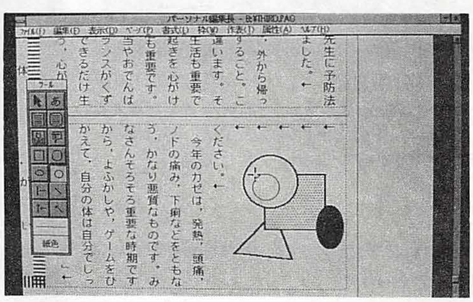
さすがに何十万円もするプロ用DTPソフトには機能的にかないませんが，購入しやすい価格と，初心者にもわかりやすい簡単な操作性は，「DTPをやりたい」というパーソナル・



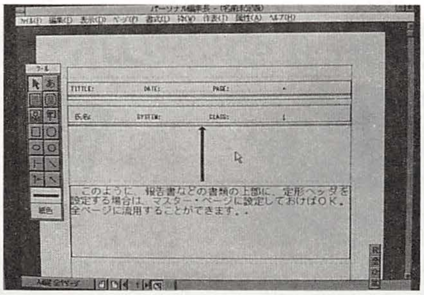
《写真2》縦書き・横書きレイアウトが混合できる



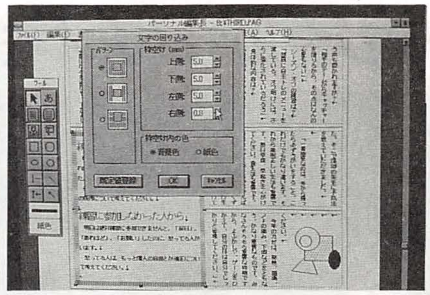
《写真3》さまざまなグラフィックを貼り付けることも可能



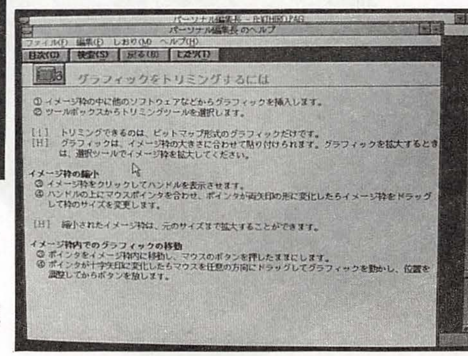
《写真4》図形作成機能を使えば，簡単な図形を作成できる



《写真5》マスター・ページ機能で，全ページ共通の日付とヘッダを入れる



《写真6》 文字の回り込みを指定できる



《写真7》本格的なヘルプ機能。操作がわからなくなってもマニュアルを開く必要がないほどだ

ユーザーの希望に答えてくれるものです。

充実機能のパーソナルDTP

「機能的にかなわない」と書きましたが，もちろんそれは，あくまでも0.01ポイントや0.01mmにこだわる“プロ用”と比較してみたときのことです。

パーソナル編集長は，職場での報告書，企画書，あるいは社内報作り，学校での学級新聞作り，個人グループでの同人誌作成といった，パーソナルな分野のDTP作業に大いに力を発揮します。

それでは『パーソナル編集長』の特徴を見ていくことにしましょう。

簡単便利なレイアウト機能！文章以外のデータにも対応

『パーソナル編集長』は，一般的なワープロ・ソフトが苦手とする，縦書き・横書き文章が混在する段組みができます(**写真2**)。さらに，Windowsの基本的な特徴である『WYSIWYG(ウィジウィグ)』によって，縦書き文字を表示させたまま編集作業を行なうことが可能です。

また，書式設定も簡潔に実行できて，しかも編集作業中のどの時点でも簡単に変更できます。試行錯誤を繰り返すことが多いDTP作業においては，嬉しい機能です。

もちろん，写真，イラストといったレイアウトを盛り上げるのに効果的なグラフィック・データの貼り付けや移動，サイズ変更が簡単に行なえます (**写真3**)。

また，本格的な図形作成機能を搭載しているので，12種類の線と，16種類の塗りつぶしを使って図形を作成し，利用することができます (**写真4**)。

本格的なマスター・ページ設定もOK！ 複雑な文字の回り込みも可能

全ページに会社のマークやロゴ，レターヘッドなどを入れたいときには，『マスター・ページ』と呼ばれる共通のひな型を設定することで，簡単に流用することができます。これは，プロフェッショナル・ユースのDTPソフトでも見かける便利な機能です (**写真5**)。

ワープロ・ソフトを使っているときなど，文章中にイラストや挿し絵などを挿入すると，どうしても本文との兼ね合いがうまくいかないことがあります。

その点『パーソナル編集長』では，4パターンから選べるイメージ枠やコラム枠，それに対する文字の回り込みや，文字属性，行属性の連続変更など，本格的なレイアウトを組むことができるようになっています (**写真6**)。

ヘルプも完備してラクラク編集日本語FEPまで付いてくる

『パーソナル編集長』には，Windowsソフト特有のわかりやすいヘルプ機能が搭載されていますので，操作に慣れていない初心者でも，ヘルプを参照しながらすぐに編集作業を行なうことができます (**写真7**)。

また，付属の入門編マニュアルも親切に書かれており，今回，これを読みながら作業をしてみましたが，編集の専門用語もくわしく説明されており，すぐに手順を覚えることができました。

そして驚くべきことに，24,000円という低価格ながら，なんと，日本語FEP『VJE-γ Ver2.0 Windows 3.1対応版』が標準で同梱されています。



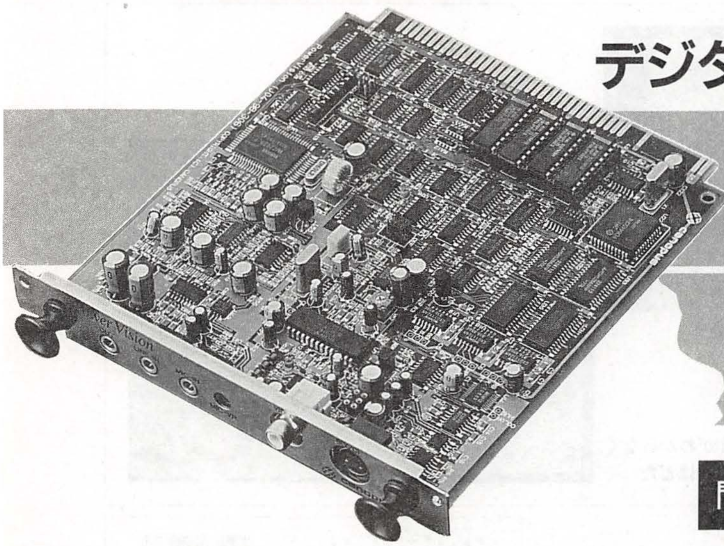
《第1図》『パーソナル編集長』で試作した学級新聞

体験版ディスク無料サービス中！

現在，バックスでは，『パーソナル編集長，体験版ディスク』を無料でプレゼントしています。体験版ディスクは，印刷機能に制限がありますが，その他の機能は使用することができますので，パーソナル編集長の充実したDTP機能をフルに味わうことができます。

希望する人は，ハガキに住所，氏名，年令，電話番号，希望メディア (3.5インチ，5インチ，1.2Mバイト，1.44Mバイト) を記入して，バックス社の「マイコンBASICマガジン」係まで送ってください。

Catch a Product!
注目周辺機器試用記



デジタル・ビデオを実現する夢のボード

カノープス
Power Vision 後編

価格78,000円

問い合わせ先 カノープス㈱　テクニカルサポート
☎078-992-6830（月〜金 13：00〜16：00）

『Power Vision（パワー・ビジョン）』は，PC-9801／21シリーズ（互換機含む）に対応した，“ビデオ・キャプチャ”と“PCMサウンド”の二つの機能を装備している，画期的なボードです。

発売が開始されるや，圧倒的な人気を集めて，あっという間に初期ロットが完売してしまったそうです。デジタル動画に対するユーザーの期待が，いかに大きいかうかがえる現象ですね。

先月号では，その機能と特徴を紹介しました。そこで後編の今回は，実際にPower Visionを使い，Video for Windowsの“作ることの楽しみ”に挑戦してみます。Power Visionが繰り広げる“デジタル・ビデオ”の世界を体験してみましょう。

充実のパッケージが魅力！

まず最初に，Power Visionのパッケージを確認してみましょう。

- Power Vision本体
- ステレオ・スピーカ
- Microsoft Video for Windows 1.0（日本語版）
- ドライバ・ソフト
- 各種ユーティリティ

パッケージの中には，以上の機材がセットになっています（**写真1**）。

つまり，Power Visionを購入すれば，パソコンさえあればデジタル動画のための機材が，すべてそろってしまうわけです。



《写真1》Power Visionのパッケージの中身。これだけそろって78,000円は絶対にお得！

動作に必要な環境は？

セットアップの前に，デジタル動画作成に必要な環境について説明しておきます。

Power Visionの“ビデオ・キャプチャ”と“PCMサウンド”の二つの機能を使うには，Windows3.1が動作することが前提となっています。

また，デジタル動画を楽しむためには，同梱されている『Video for Windows（以降VFWと略）』を組み込まなくてはいけません。このVFWを使うためには，256色以上の表示能力が要求されます（VFWは16色でも動作するようだが，せっかくの自然動画がだいなしになってしまう）。

PC-9821シリーズならばそのままでも問題ありませんが，PC-9801シリーズなどの16色標準機を使うのであれば，グラフィック・アクセラレータ・ボードを使って色数を256色以上に増やしたほうがよいでしょう。カノープスからも，高性能グラフィック・アクセラレータ『Power Window』シリーズが発売されています（Power Visionにグラフィック・アクセラレータの機能もあればもっと嬉しいのだが，そこまで要求するのはぜいたくか…）。

セットアップしてみよう！

セットアップといっても，むずかしいことは何もありません。マニュアルに従って進めるだけですから，初心者でも簡単に行なうことができます。

作業の流れは，つぎのようになります。

①Power Vision装着

Power Vision本体を，パソコン背面の拡張スロットに差し込みます。作業をするときには，基板の部分にさわったり，よけいな衝撃を与えないように注意してください。

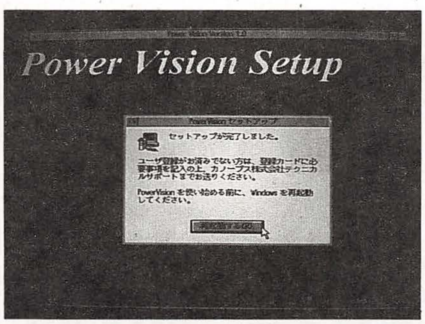
②周辺機器接続

デジタル動画の作成や再生に必要な機器，ビデオデッキまたはビデオカメラ，必要に応じてマイク，スピーカなどを，Power Visionの端子に接続します（**第1図**）。

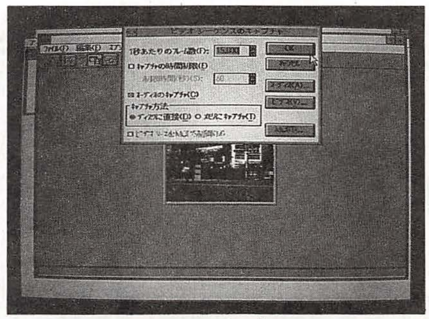
③ソフトのインストール

必要なソフトは，Power Visionに付属しているVFWとPower Vision用ドライバの二つ。他のWindows対応ソフトと同じで，ソフトのインストールは非常に簡単です。Windowsのファイル・マネージャから“setup.exe”を指定するだけで，あとは自動的にソフトを登録してくれます（**写真2**）。

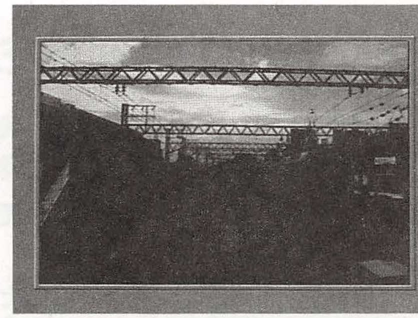
※速報！① カノープスより，画像データを編集するフルカラー・フォトレタッチ・ソフト『Power Edit』（価格18,000円）が11月下旬に発売されます。



《写真2》ソフトのインストール。"setup.exe"を指定するだけで，あとは簡単に終了してしまう



《写真3》Windowsを起動し，VFWグループの中から"ビデオ・キャプチャ"を選ぶ



《写真4》ただいま映像取り込み実行中。VISCAに対応していれば，ビデオデッキの制御も可能

"ビデオ・キャプチャ"で映像を取り込もう

"ビデオ・キャプチャ"とは，アナログ・データである映像を，デジタル・データに変換してパソコンに取り込むことです（VFWは，必要に応じて音声の同時取り込みも可能）。

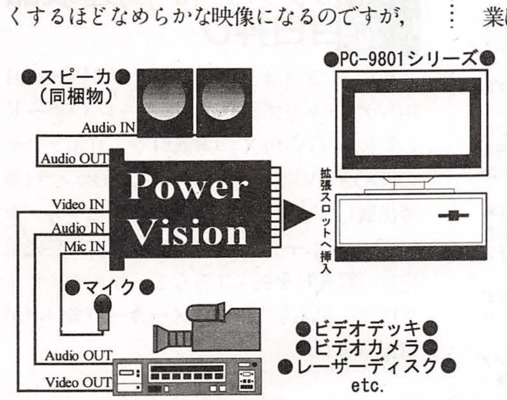
アナログ・データはパソコンでは処理できませんから，ビデオ映像を編集するには，この"ビデオ・キャプチャ"が絶対に必要です。

Windowsを起動し，VFWのグループの中から"ビデオ・キャプチャ"を実行します。ここで，映像を取り込むときの画面サイズや，1秒間あたりのフレーム数など，あらかじめ映像の各パラメータを設定しておきます（**写真3**）。

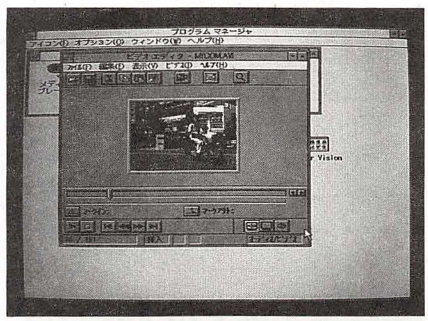
これで取り込みの準備は終わりました。Power Visionに接続したビデオデッキなどから，映像や音声を送りだして，好きな場所から取り込みを開始することができます。

ユーザーのやることはこれでおしまいです。あとはVFWが自動的にPower Visionをとおして，ハードディスクやメモリに映像をデジタル・データとして記録してくれます（**写真4**）。

このとき注意してもらいたいのが"フレーム落ち"という現象です。フレーム数は大きくするほどなめらかな映像になるのですが，



《第1図》Power Vision接続図。256色以上表示できる環境での使用がおすすめだ



《写真5》取り込んだ映像を，マウスだけで自由自在に編集。操作も簡単

VFWはハードディスクやメモリにリアルタイムに画像や音声データを記録するため，画面サイズやフレームの数値を大きくしすぎると，記録がまにあわなくなってしまうのです。

この現象は，使用するパソコンのCPUパワーによって大きく左右されます。クオリティの高い映像を記録するためには，パソコンのCPUパワーもあげる必要があるのです。

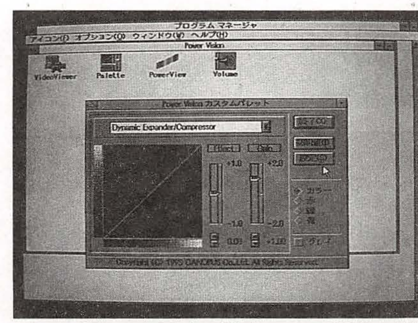
自由自在の編集に感激！

いよいよ編集作業，ここからがユーザーの腕の見せどころです。

VFWでの編集作業は，非常に快適です。作業はすべてマウスだけでOK。操作も簡単で，"切る""つなぐ""コピーする"といった基本的な作業なら，マニュアルを見なくてもできるでしょう（**写真5**）。

カセットやビデオデッキ2台で編集作業をしたことがある人はわかると思いますが，今までの映像や音声の編集には，ものすごい時間と労力と根気が必要でした。

2台のデッキを同時に操作し，必要な映像を探して録画。うまく編集できたか確認するために巻き戻して再生。こんな作業を何度も繰り返して，やっと完成。でも，1か所のミスで最初からやり直し。



《写真6》Powor Vision付属ソフト。通常より取り込みレートが速いツールや，圧縮規格JPEGに準拠した画像ユーティリティ＆ドライバ，色調を変えて取り込むツールなど，便利なソフトが付いてくる

おまけに，繰り返せば繰り返すほど，テープの情報は劣化していく…。VFWなら，そんな苦労はいっさいありません。

また，完成した映像もデジタル・データですから，さらなる加工も簡単です。たとえば，映像の色調を変更させて「セピア色の記録映像風に」といったこともできますし，他にも映像の中に文字やアニメーションを挿入することも，簡単にできるようになります。

このようなエフェクト・ソフトは，まだ数がそろっていないようですが，これからの充実が期待できる分野でしょう（**写真6**）。

マルチメディアを手に入れよう

VFWは，パソコンに映像や音声を取り込むことを可能にしてくれた，画期的なソフト。さらにPower Visionは，ビデオ・キャプチャとPCMサウンドという二つの機能で，VFWの機能を十分に引きだしてくれる，これもまた画期的な周辺機器です。

両者の組み合わせは，概念だけが先行していたマルチメディアを急接近させてくれます。みなさんも，VFWとPower Visionでマルチメディアを確かめてみてください。きっと新しいパソコンの世界が見えてくることと思います。

※速報！② グラフィック・アクセラレータ『Power Window』シリーズに新しくDOS/V用 Power Window928/V（仮称）が来年頭に発売予定。

IBMのパワーPCマシンや緑電子のマルチメディア製品など展示!

データショウ'93

10月4日から4日間，最新のコンピュータおよび関連機器を一堂に集めた『データショウ'93』が，東京晴海の国際見本市会場で開催されました。21回目を数える今回は，“価値ある情報をより身近に”をテーマに，168の各メーカーがブースを出展しにぎわいました。

ついに登場！ IBMのパワーPC搭載マシン

今回のショウの特徴として，OSや周辺機器などのパソコン関連製品に，“次世代を感じさせるもの”の出展が目につきました。

今回IBMブースの中でもっとも注目を浴びていたのが『パワーステーション250』(**写真1**)です。これは，IBMとアップル，モトローラが共同開発したRISC (Reduced Instruction Set Computerの略で，CPUの命令を単純なものだけに絞って高速化を図る，短縮命令セット・コンピュータのこと) 型プロセッサ『パワーPC601』を搭載したマシンです。

今回は，次世代OS『WindowsNT』(フル・マルチタスクの高性能Windows型OS) をデモンストレーションしていました。

またIBMでは，環境に優しいパソコン『グリーンPC』の展示や，映像・音声・文字を統合して利用する『マルチメディア・オーサリング・ツール』のデモンストレーション，OS/2の新バージョン『OS/2 J2.1』の体験コーナーを準備するなど，にぎわっていました。

緑電子はマルチメディア製品ラッシュ！

これまで，ハードディスク・ドライブや光磁気ディスク・ドライブなど，外部記憶装置を数多く開発してきた緑電子が，CCDビデオカメラやビデオ・キャプチャ・ボードなどの，マルチメディア関連製品の展示を行なっていました (**写真2**)。

中でも，昇華型カラーフォト・プリンタ『PRN-11』(**写真3**) は，低価格178,000円でA4・203dpiでフルカラー印字が可能ということもあり，人々の関心を集めていました。

他にも，17インチのマルチスキャン・ディスプレイ『VSA-171』(価格98,000円) や，ユニークなフレキシブル・スタンドが付いたCCDビデオカメラ『CAM-01』(価格98,000円)，『VSA-171』とグラフィック・アクセラレータ・ボードがセットになった『171アクセラレータボード・セット』(価格110,000円)，『CAM-01』とビデオキャプチャ・ボード，『Video for Windows』がセットになった『ビデオ・キャプチャ・セット』(価格148,000円) が展示されていました。

緑電子では他にも，米モデム・メーカーであるヘイズ・マイクロ・コンピュータ・プロダクツと提携し設立した“Midori Hayes”ブランド製品として，高速FAXモデム『OPTIMA (オプティマ) シリーズ』(**写真4**) を出展するなど，新たな販売戦略を打ちだしていました。

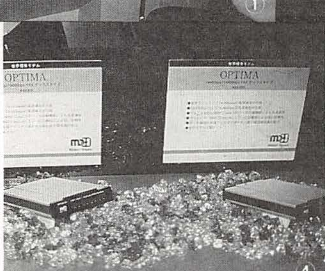
マルチメディア関連製品が目白押し

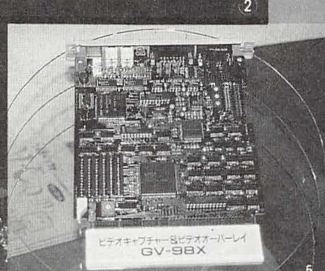
他にも，アイオーデータ機器ではPC-9801用ビデオ・キャプチャ&オーバーレイ・ボードの新製品『GV-98X』(**写真5**) や，日本テクサの『DOS/V用マルチメディアCCDカメラ(参考出展)』(**写真6**)，EPSONの『ビデオ・キャプチャ・ボード&TVチューナ (12月発売予定)』(**写真7**) を展示するなど，マルチメディア関連の製品を出展するメーカーが多いのが目だちました。



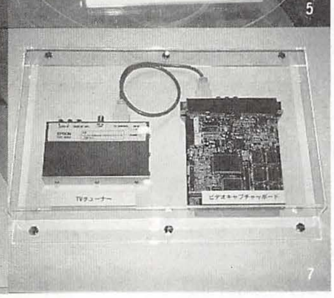












《写真1》IBMブースでは，パワーPC601を搭載した「パワーステーション250」を参考出展(上・左)
《写真2》マルチメディア関連製品を出展した緑電子のブース。左がCCDビデオカメラで，右が17インチ・マルチスキャン・カラー・ディスプレイだ(上・中)
《写真3》ひときわ注目を浴びていた昇華型のカラープリンタ。20万円を切る低価格でフルカラー印字が可能だ！(上・右)
《写真4》米ヘイズ社との提携“Midori Heyes”ブランドの新製品，14,400bpsのFAX付きモデム「OPTIMA」(中・左)
《写真5》アイオーデータ機器のビデオ・キャプチャ&オーバーレイ・ボード「GV-98X」(中・右)
《写真6》日本テクサでは「マルチメディアCCDカメラ」を参考出展 (下・左)
《写真7》EPSONの「ビデオ・キャプチャ・ボード」と「TVチューナ・ボード」は12月発売予定(下・右)

国内外の豊富なCD-ROMソフトが大集合!

TOKYO CD-ROM Fair '93



現在,マルチメディアにおいて欠かせないキーワードに"CD-ROM"があります。先月の特集でもわかるように,CD-ROMドライブの普及はめざましいものがあり,CD-ROMソフトの充実にも期待がかかるところです。

『TOKYO CD-ROM Fair '93』は,現在入手できるCD-ROMソフトを,国内はもとより海外製品まで,幅広く展示・実演・販売するイベントです。さっそくレポートしてみましょう。

400タイトルのCD-ROMソフトが集合!

東京池袋のワールド・インポート・マート7階U.S. TRADE CENTERにて,10月14日〜16日の3日間に渡って開催された『TOKYO CD-ROM Fair '93』は,国内初のCD-ROMを中心に扱ったイベントです。

毎日先着500名にCD-ROMソフトがプレゼントされるとあって,初日には1階から7階まで階段にびっしり人が並ぶなど大盛況となり,ユーザーのCD-ROMに対する期待の高さがうかがえました。

展示されているCD-ROMソフトは,やはりまだ海外製が多いようですが,国産のソフトも増えはじめています。ヤノ電器から発売される『京都千年物語』(Macintosh用,11月発売予定)がこのCD-ROM Fairで発表され,その美しいグラフィックが注目を集めていました(**写真1**)。

また,好きなCD-ROMソフトを体験できる"Hands on & Demoコーナー"もあり,購入のめやすになるということで人気を呼びました(**写真2**)。

別会場では,展示されているCD-ROMソフトの即売会があり,10枚まとめて購入する人もいるなど盛況のようでした。主催のパシフィック・ハイテック社の協力により,開催期間のCD-ROMソフト売上ベスト10が入手できましたので,**第1表**に示します。ぜひ,購入の参考にしてください。

新型CD-ROMドライブも登場!

CD-ROM Fairでは,CD-ROMソフトだけでなく,各社から新発売されるCD-ROMドライブも展示されていました。

とくに注目されるのが,パイオニアの新製品『DRM-602』です(**写真3**)。6連装のCDマガジンを装備しているため,入れ換えることなく6種類のCD-ROMをアクセスすることが可能です。当然,フォトCDに対応したマルチ・セッションの倍速ドライブを採用しています。

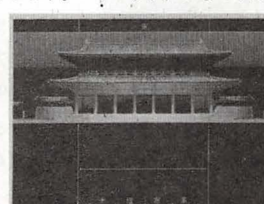
他にも,参考出展ながらロジテックの『LCW-750』が展示されていました。これは,ライトワンスと呼ばれる"1回だけ記録できるCD"にデータを記録するドライブで,個人ベースでもCD-ROMソフトが作れるというものです。

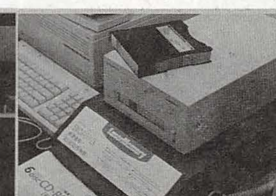
CD-ROMショップに行こう!

パシフィック・ハイテック社では,紹介した国内・海外のCD-ROMソフトを販売するショップ『PHT CD-ROM SHOP』をオープンしました。

新宿西口徒歩5分という場所にありますので,興味のある人はぜひのぞいてみてください。





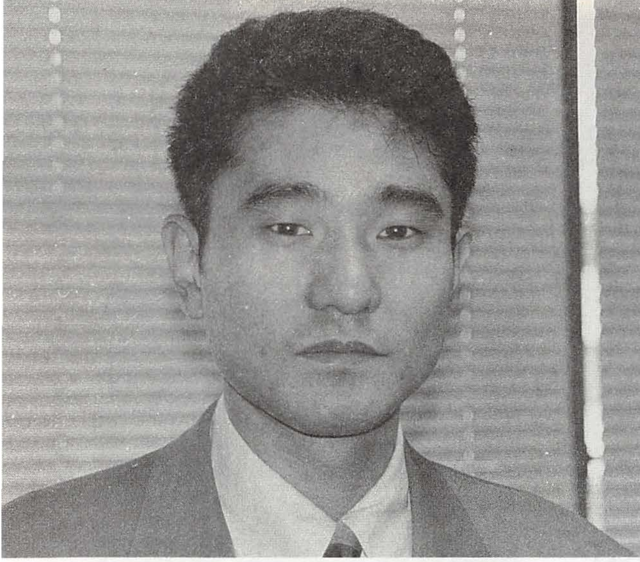




▼《写真1》CD-ROMの大容量を生かして,ゲームに歴史探索の要素も持たせた「京都千年物語」(価格14,800円)
◀《写真2》世界各国から発売されているCD-ROMソフトを体験できるHands On & Demoコーナー
▲《写真3》パイオニアから新発売された6連装CD-ROMドライブ「DRM-602X」(価格99,800円)

《第1表》CD-ROMソフト売上BEST 10(CD-ROM Fair開催期間時)

順位	タイトル	メーカー	価格	備考
①	Info-Mac CD-ROM II	Pacific HiTech	$49.95	Mac用フリーソフト集
②	GIFs Galore	Walnut Creek	$49.95	各機種用画像データ集
③	CICA Windows CD-ROM (日本語版)	Walnut Creek & Pacific HiTeck	$39.00	Win用フリーソフト集(日本語対応)
④	Animation Festival	Wizardware	$49.95	Win&DOS用アニメーション
⑤	CICA MS Windows	Walnut Creek	$24.95	Win用フリーソフト集
⑥	Kodak Photo CD Access Software	Kodak	$39.00	Win&Mac用フォトCD再生ツール
⑦	Win Platinum	Limelight Media	$39.95	Win用シェアソフト集
⑧	The Womaen of Venus	Wizard Computer Graphics	$189.00	Win&Mac用水着グラフィック集
⑨	QuickTime : The CD 1992/1993	Sumeria	$64.95	Win用QuickTimeムービー優秀作品集
⑩	Language/OS	Knowledge Media Resourecd Lib.	$39.95	各機種用言語集



購入のポイントを聞く!

DOS/V

千葉電子 高山 牧也さん

PROFILE

1962年生まれ
1992年　千葉電子㈱入社
現在コンピュータ営業部にてパッカードベル・ブランドのDOS/Vパソコンを拡販中

音声や動画など，マルチメディア機能をサポートしたWindows3.1の普及はめざましいものがあります。しかし，パソコンがその機能を持っていなければ宝のもちぐされで，マルチメディアを体験することはできません。

そこで今月は，DOS/Vパソコンの“マルチメディア”に焦点を当てることにしましょう。拡張性が優れているDOS/Vパソコンに，どのような機能を持たせることができるのでしょうか?

今回は，以前よりパッカードベル・ブランドのマルチメディア・パソコンを販売している，千葉電子の達人にお話しをうかがってみました。

パッカードベルDOS/Vパソコンの特徴は?

── ここPBショールームでは，どのような機器を展示しているのですか?

高山　パッカードベル・ブランドのパソコン，デスクトップからノート型まで各ラインナップをそろえて展示しています。

── DOS/Vパソコンはたくさんの種類があるのですが，パッカードベルはどのような特徴がありますか?

高山　アメリカでのパソコンのシェアは，1991年・1992年ともにApple，IBMについで第3位を誇る，安心して使えるブランドです。

── どんなラインナップがあるのでしょう?

高山　一番低価格のモデルは，CPUに386SXの25MHz・メモリ2Mバイトで価格78,000円というものがあります。主にDOSベースで使うモデルですね。Windowsを使うなら，CPUが486SXの25MHz・メモリ4Mバイトの『PBL425S』が価格98,000円でおすすめです。ハードディスクはオプションで，130Mバイトで価格48,000円から各種取りそろえていますよ。

── 486DX2マシンでは?

高山　『PBL 466M』は，CPUが486DX2の66MHz・メモリ4Mバイトで価格198,000円です。最近は486DX2マシンの値段もさがってきましたね。

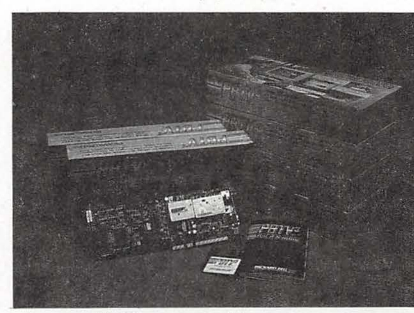
── パッカードベルのような海外メーカーの製品を買うのは，初心者には多少不安があると思うのですが?

高山　マニュアルやアフター・サービスなど，千葉電子が責任を持って日本語化，サポートしていますので，安心して使用できます。

マルチメディア機能を拡張するためには?

── 最近，マルチメディアが注目されていますが，DOS/Vパソコンではどのようなマルチメディア機能を持たせることができるのでしょうか?

高山　パソコンのマルチメディア機能を定めた規格に，“MPC”というものがあります。これは“マルチメディアPC”の略なのですが，DOS/Vパソコンの機能を拡張するときには，

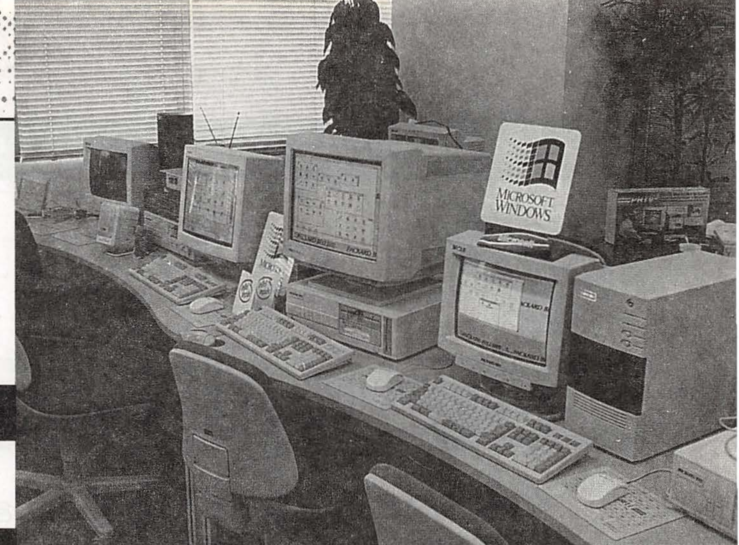


PB-TV3(価格58,000円)は，フューチャー・コネクタを持つほとんどのビデオカードで使用可能



PB-TV3でTV画面を見ているところ。リモコンのウィンドウが右側に見える

の達人



PBショールームでは，パッカードベルの新製品がいち早く展示されるのが特徴だ

このMPC規格に合わせた製品を選んだほうがいいでしょうね。

── 海外ゲームのパッケージには，MPC対応というマークがよく付いていますね。

高山　ソフト・メーカーも，MPCに合わせて製品を作っていますから，MPCを満たしていればかなり迫力のあるゲームが楽しめると思いますよ。

── MPCを満たすためには，どんな拡張をすればいいのでしょう？

高山　MPCにはレベルがあって，レベル1ならVGA画面（640×480ドット）で256色，CD-ROMドライブ，8ビットPCMサウンドが扱えればOKです。

── ここのショールームでは，そのような周辺機器も販売しているのですか？

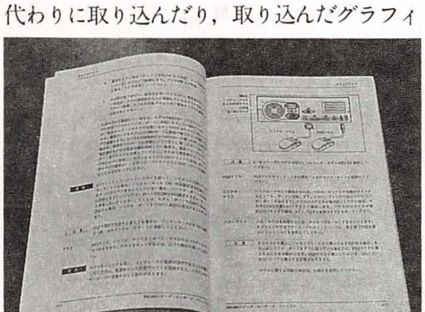
高山　ビデオカードからサウンド・カード，CD-ROMドライブ，MOディスク・ドライブなど，信頼性に優れた各社製品を幅広く用意しています。

── TV画面が映っているパソコンがありますが，これはどんな拡張をしているのですか？

高山　パッカードベルの製品『PB-TV3』という，ISAバスに接続するカードを使っています。これは，TV画面をWindows上で表示させるためのカードですね。一つのウィンドウにTV画面を映して，ワープロを使いながらTVを見たりと，おもしろい使いかたができますよ。

── 動画を取り込む，ビデオ・キャプチャ機能はあるのですか？

高山　それはできないのですが，静止画の取り込みはできます。画面に住所がでて，メモ代わりに取り込んだり，取り込んだグラフィックをワープロ文章のアクセントにしたりと，使い道はいろいろあると思いますよ。



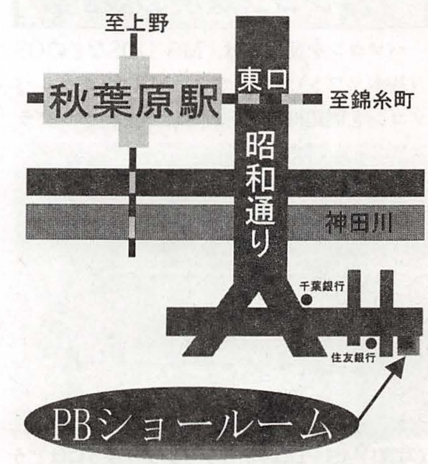
図版をふんだんに使った日本語マニュアルが付属しているのは嬉しい

── それでは最後に，高山さんおすすめのパソコン・システムを紹介してください。

高山　パッカードベルの新製品で，マルチメディア・パソコン『PB-MULTI486II』が発売されました。これは，倍速CD-ROMドライブや16ビットPCMサウンドなど，MPCレベル2に対応した仕様になっています。スピーカとヘッドホン，マイクロホンや，日本語Windows3.1も同梱されていますから，買ってすぐにマルチメディアを体験することができます。ぜひ，一度来店して，手に触れてみてください。



パッカードベルの新製品『PB-MULTI486II』。MPCレベル2のマルチメディア・パソコンだ



《第1表》高山さんおすすめのマルチメディア・パソコン・システム

パソコン本体	『PB-MULTI486II』（パッカードベル）		価格298,000円
	CPU	i486SX（25MHz）	
	メモリ	8MB（最大36MB）	
	HDD	240MB（IDE）×1	
	FDD	3.5インチ（1.44MB／720kB）×1	
	CD-ROMドライブ	倍速，フォトCD対応マルチ・セッション	
	ビデオカード	ローカルバス（S-VGA，1MB）	
	サウンド・カード	16ビット（サウンドブラスター16ASP互換）	
	拡張バス	ISA×3（内一つは音源ボードで使用済）	
	付属品	日本語106キーボード，日本語マニュアル，スピーカ，ヘッドホン，マイクロホン，PBマウス，ドライバ・ソフト，日本語DOS/V・Windows3.1	
ディスプレイ・モニタ	『PB8549SV（14″）』（パッカードベル）		ディスプレイ・モニタ付
	最大解像度	1,024×768（ノン・インターレース）	価格348,000円

…読まないと損をする情報を提供するコーナー…

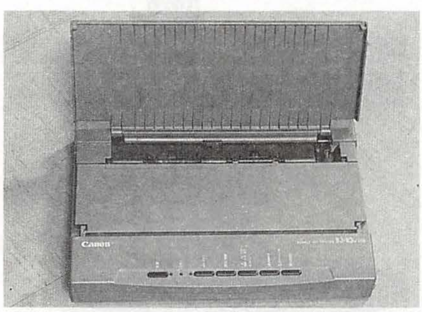
連載 パソコン環境整備術

その7 config.sysでパソコンの環境を整える

今回はパソコンの環境を設定する『config.sys』と『デバイス・ドライバ』について紹介します。実際に『config.sys』を編集して，自分なりに環境作りができれば，MS-DOSユーザーとしても一人前です。それでは，さっそく紹介をはじめましょう。

config.sysはパソコン環境の設計書

パソコンを使うには，MS-DOSなどのOS(基本ソフト)が必要です。MS-DOSは，パソコンと周辺機器を管理しながら，プログラム実行や，ファイル操作などの基本的な作業を受け持っています。



《写真1》MS－DOSからプリンタを使うにはどうすればいいのか？

パソコンを使うために必要な入力装置であるキーボード，フロッピーディスクやハードディスクといった外部記憶装置などの最小システムは，電源を入れMS-DOSを起動させただけでスグに使えるようになっています。

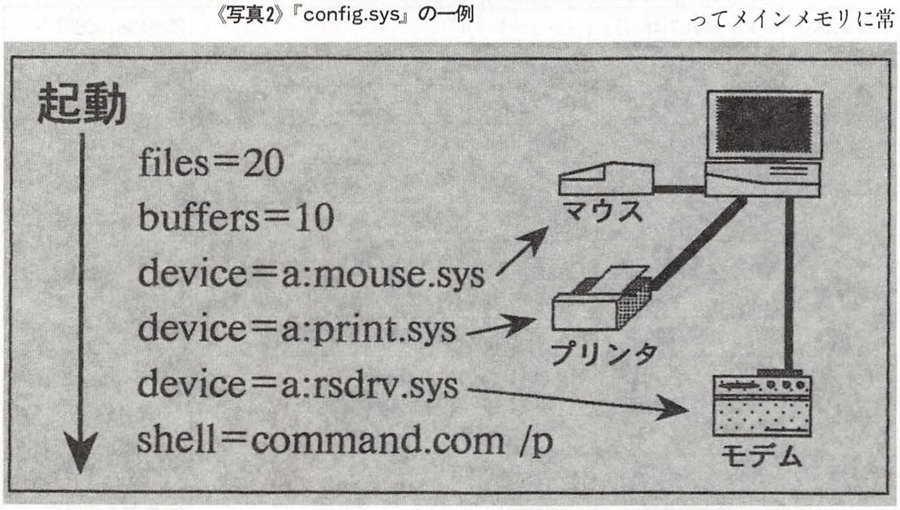
ところが，マウスやプリンタ，増設メモリなどの周辺機器類は，誰もがかならず使用するとは限らないので，そのままでは使えないようになっています（写真1）。新たな周辺機器を拡張して使用する場合には，ユーザーが指定する必要があるのです。

指定の方法は，『config.sys』と呼ばれるテキスト・ファイルに，デバイス・ドライバを登録することで行ないます（写真2）。

デバイス・ドライバとは，周辺機器を扱うためのコントロール用ソフトウエアで，おもに周辺機器を組み込んで使うときに使用します。ドライバ・ソフトは登録されることによってメインメモリに常駐し，いつでも周辺機器が使えるような環境を保ちます。

```
files=20
buffers=10
device=a:¥sys¥rsdrv.sys
device=a:¥sys¥mouse.sys
device=a:¥sys¥print.sys
device=a:¥sys¥atoka7a.sys /d=a:¥dic¥atok7d.dic /g=a:¥jsw¥jfgaij.ufo /u=1
device=a:¥sys¥atok7b.sys
shell=command.com /p
```

《写真2》『config.sys』の一例



《第1図》起動時の『config.sys』

起動時に『config.sys』を参照したMS-DOSは，次々に指定されたデバイス・ドライバをメモリに組み込み，周辺機器が使える状態にしていきます（第1図）。

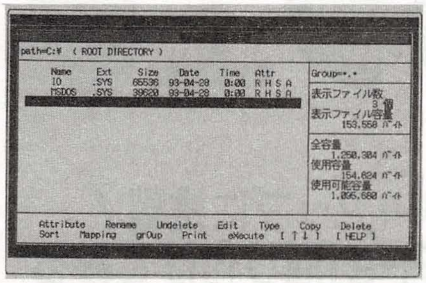
日本語入力も『config.sys』に登録する必要がある

キーボードは，ユーザーがとくに指定しなくても，MS-DOSが起動するだけで使えるようになります。これは，『io.sys』と呼ばれるシステム・ファイルが，キーボードやディスク装置などの基本システムが使えるようにしてくれるためです。『io.sys』は，起動ディスクを作成すると自動的に組み込まれますが，ヒドゥン指定で隠されているので，ふだんユーザーがその姿を目にすることはありません（写真3）。

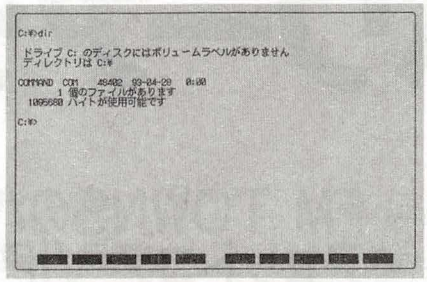
さて，キーボードは『io.sys』が使えるようにしてくれることはわかりましたが，日本語の入力はどうでしょうか？

ためしに，空ディスクを1枚準備してMS-DOSでフォーマットし，そのディスクから起動してみましょう。フォーマットしたばかりのディスクのディレクトリには『command.com』しか見えません（写真4）。当然，このままでは日本語を入力することはできません。

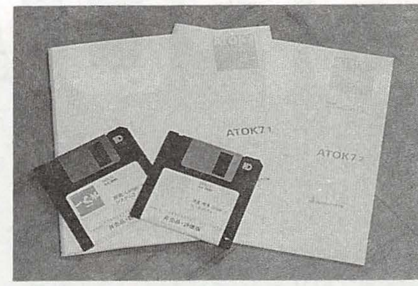
何気なくワープロ・ソフトを使って日本語入力をしている人もいることと思いますが，実は日本語入力には『日本語フロント・エンド・プロセッサ(FEP)』と呼ばれるデバイス・ドライバを登録することが必要なのです（写真5）。『日本語FEP』も一種のソフトウエアで，キーボードとアプリケーション・ソフト（もしくは，MS-DOSのコンソール）の間に割り込んで働き，日本語を入力する補助をしてくれます。



《写真3》メガソフトの『エコロジーII』で隠されたファイルを見る。"H"マークは隠されていることを示す



《写真4》フォーマットしただけでは,『config.sys』は存在しないので，自分で作成しなければならない



《写真5》代表的な日本語フロント・エンド・プロセッサであるジャストシステムの『atok7』

```
files=
buffers=
shell=command.com /p
device=
```

《写真6》『config.sys』の代表的な定型パターン

```
FILES=20
BUFFERS=10
DEVICE=ATOK7A.SYS /D=A:¥ATOK7D.DIC /G=A:¥JFGAIJ.UFO /U=1
DEVICE=ATOK7B.SYS
```

《写真7》『atok7』をデバイス・ドライバとして登録する一例

```
FILES=40
BUFFERS=10
SHELL=A:¥COMMAND.COM /P
DEVICE=A:¥WINDOWS¥HIMEM.SYS
DEVICE=A:¥WINDOWS¥EMM386.EXE /P=64 /UMB
DEVICEHIGH=A:¥AT8¥ATOK8A.SYS /UCF=A:¥AT8¥ATOK8.UCF
DEVICEHIGH=A:¥AT8¥ATOK8B.SYS
DEVICEHIGH=A:¥AT8¥ATOK8EX.SYS
DEVICEHIGH=A:¥DOS¥SETVER.EXE
DOS=HIGH,UMB
```

《写真8》MS-DOSVer.5での『config.sys』の一例

『config.sys』設定の方法は

それでは，周辺機器や日本語FEPも含めて，『config.sys』にデバイス・ドライバを設定する方法を紹介します。

ちょっと見ると，ずらずらとコマンドがならんでいるだけのように見えますが，実は，ちょっとした定型があるので，まずそれを覚えてしまいましょう。

写真6が『config.sys』の代表的な定型パターンです。

●files

『files』は，MS-DOSが1度に開くことができるファイル数のことです。省略すると8が設定され，指定により最大255まで設定することが可能です。ワープロ・ソフトやテキスト・エディタなどで，いくつものファイルを同時に編集するときなどは，やや大きめに設定しておけばいいでしょう。しかし，filesで設定されたファイル数の分，メインメモリを消費するので，あまり大きくしてはいけません。目安としては，MS-DOS環境なら16～20前後，Windows環境なら30以上に設定します。

●buffers

『buffers』は，MS-DOSが使うディスク・ドライブのバッファを指定します。これは，ディスクを読み書きするためのデータを一時的にメモリにため，高速化を図るためのものです。数値は2～99まで設定することが可能で，数値が大きいほどディスク・アクセスは高速化します。ただし，『files』と同じように，メインメモリを消費するので，あまり大きな数値にしてはいけません。使用するアプリケーションに指定がある場合はその数値を，とくにない場合は10～15に設定するようにします。

●shell

『shell』は，ユーザーからコマンドを受け取ってアプリケーションなどを実行するソフトウエアのことで，MS-DOSを使っている場合は『command.com』を指定します。ハードディスクにインストールする一部のゲームソフトでは，独自の『shell』を使うこともあるようです。

●device

『device』はその名のとおり，デバイス・ドライバを登録する働きをします。ここで，プリンタを使用する『print.sys』，マウスを使えるようにする『mouse,sys』，EMSメモリを操作する『emm386.sys』などを登録します。

日本語FEPもデバイス・ドライバの一種なので，『device』で登録します（**写真7**）。

当然，デバイス・ドライバ本体がないと，いくら『device』で指定しても組み込みはできません。

●devicehigh

『devicehigh』は，MS-DOSVer.5から準備された機能です（**写真8**）。これは，640kバイト以上のメモリを持つ場合，その部分にデバイス・ドライバを登録することによって，少しでもメインメモリが消費することを防ぐ働きをします。

●dos

『dos』もMS-DOSVer.5から登場した新しい機能です（**写真8**）。これも『devicehigh』同様に，640kバイトを超える部分へメモリに常駐するMS-DOS本体を移動させ，メインメモリの消費を防ぐ働きをします。『devicehigh』や『dos』は，メインメモリを広く使うためのMS-DOSVer.5ならではの新機能といえるでしょう。

『config.sys』を編集してパソコンの環境を変更できるようになれば，MS-DOSユーザーとして一人前といえます。アプリケーション・ソフトをインストールしたときに，自動的に作成する場合もありますが，MS-DOSのマニュアルや，さまざまなアプリケーションのマニュアルを参考にして覚えてしまうように心がけましょう。

君のパソコンを486マシンへ強化しよう！

CPUパワーアップ工事

今回は，386 SXにかぶせるだけで装着が可能なアセットコアの『VIPER－e』を使って，『FM TOWNS II UX 20』を486マシンにパワーアップする手順を紹介します。一体型のFM TOWNSは，構成する部品の密度が高く，しかも，ブラウン管周辺には高電圧が帯電する回路があり，装着には十分な注意が必要です。

なお，ここで紹介するパワーアップ工事を行なうと，原則的にはメーカーの保証を受けられなくなるので，慎重に検討しましょう。

第11回 FM TOWNSのパワーアップに挑戦！ アセットコア『VIPER-e』取り付けてみる

FM TOWNS II UX20は386SX搭載マシン

『FM TOWNS II UX 20（以下UXと略)』は，ディスプレイと一体化し，CPUに386 SX（16 MHz）を搭載したマシンです（写真1)。もともとFM TOWNSは386 DXマシンとして登場しましたが，ディスプレイ一体型であるUXは，価格を抑えるため386 SXが採用されたようです。

UXは，初期のFM TOWNS並み（もしくはそれ以上）の速度で動作します。初期型FM TOWNSは386 SXよりもパワーがある386 DXを採用していますが，マシン全体の動作を保証するために，内部にCPUの動作を抑制するプログラムが組まれており，386 SX程度の速度で動作するわけです。しかし，この抑制プログラムは，フリーウエアなどで解除することができるため，簡単に高速化を図ることが可能です。そうなると，UXは一挙に〝遅いマシン〟として位置づけされてしまいます。

そこで『VIPER』を使ってパワーアップしたいところですが，『VIPER』はCPUにかぶせるという特殊な構造を持つため，それだけのスペースがなかったり，386 SXの周囲に邪魔になる部品があるとき，装着することができない場合があります。UXも，CPUの周囲に抵抗などの部品があるため，『VIPER』を装着することはできません。しかし，『VIPER』の接続ソケット部分を削ることによって，装着が可能になるマシンもあります。こうして誕生したのが『VIPER－e』です（写真2)。

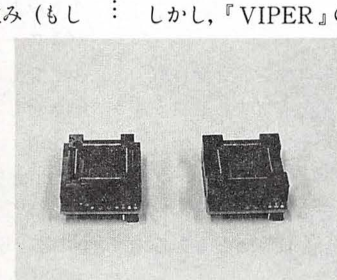
UXの工事は簡単ではない！

『VIPER－e』はCPUにかぶせるだけという簡単な工事でパワーアップできるわけですが，UXの場合，本体が一体型であるために，CPUまでたどりつくにはかなり面倒な作業が必要です。

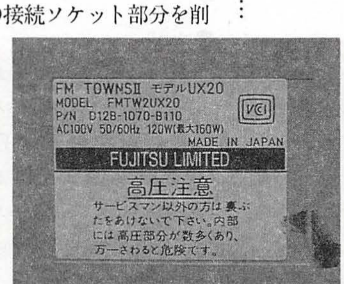
また，リードでも触れましたが，ブラウン管周辺には高電圧が帯電する回路があるので，慎重に作業しなければなりません（写真3)。手作業に自信がない人は，ムリをせずに他の人に工事を依頼するようにしましょう。ちなみに，編集部で作業した結果，1時間程度かかりました。



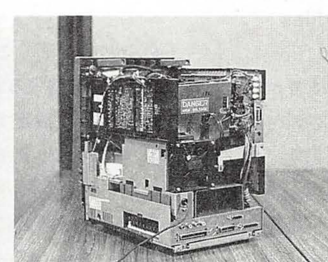
《写真1》今回パワーアップするFM TOWNS II UX 20は，一体型マシンだ



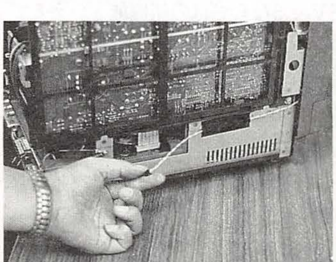
《写真2》右が『VIPER』，左が『VIPER－e』。ソケットの形状がちがう



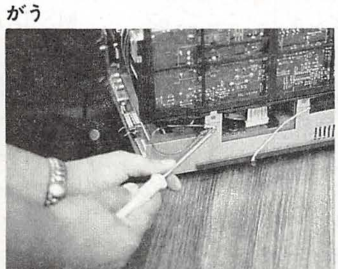
《写真3》背面パネルにある表示。そうはいえども，マシンのパワーアップには代えられない



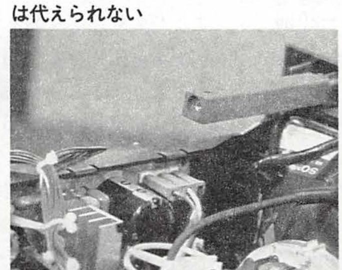
《写真4》むきだしになったUX



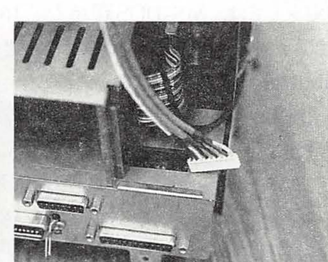
《写真5》スピーカ・コネクタを外す



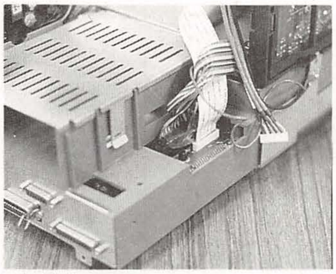
《写真6》グランド・ケーブルを外す

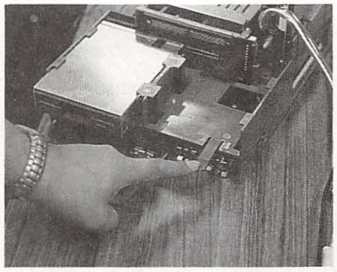


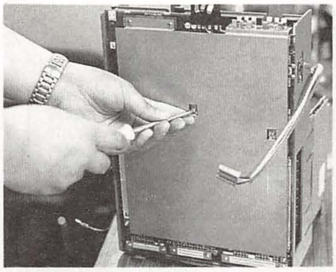
《写真7》ブラウン管に触れないように注意！

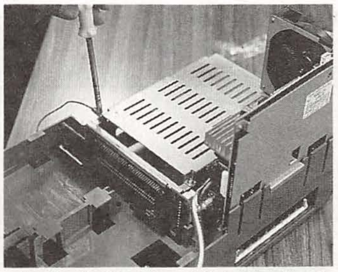


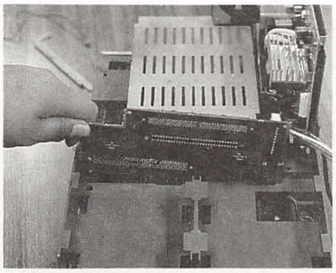
《写真8》『CN 13』を外す

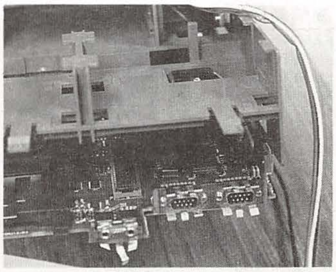

《写真9》二つのケーブルを外す

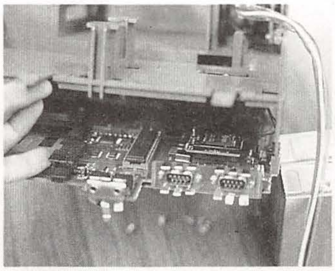

《写真10》フロッピーディスク・ドライブを外すには，このレバーを下げる

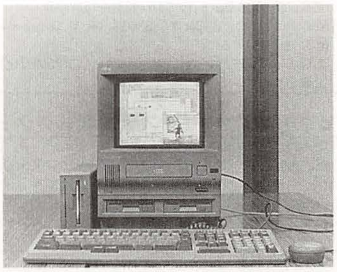

《写真11》基板の裏側にあるネジを外す


《写真12》拡張ボードを止める金具を外す


《写真13》拡張ボードを引き抜く。結構，力が必要


《写真14》基板とシャーシの隙間から386SXが見える


《写真15》『VIPER-e』を装着したところ


《写真16》キャッシュを組み込み，Windowsを起動してみた

さっそく取付を開始！背面パネルを外す

それではさっそく『VIPER-e』の取付を開始します。

まず，UX背面のシャーシをとり外します。ネジ止めしてある場所は全部で5か所しかないので，簡単に外すことができます。このとき，『DANGER』というシールが貼ってる基板とブラウン管本体に絶対触れないようにしましょう（**写真4**）。

つぎに右側にあるスピーカ・コネクタ（**写真5**）とグランド・ケーブル（**写真6**），ブラウン管の左にある基板に接続された〝赤・白・黒〟に色分けされたケーブル（**写真7**），背面左隅にある〝CN13〟と書かれたケーブル（**写真8**）を外します。

ブラウン管周辺のケーブルを外すときは，ブラウン管に触れないよう，くれぐれも慎重に作業してください。

メインボード部分を外す！

それでは，CPUが搭載されているメインボード部分を外すことにしましょう。

SCSIなどの端子がある銀色のパネルを止めてある二つのネジを外して，パネル部分を持って慎重に引きだします。

10センチほど引きだしたところで，右側面からフラット・ケーブルと圧着ケーブルを外します（**写真9**）。フラット・ケーブルを外すときは，小型ドライバなどを使って白いコネクタ部分を両端から持ち上げれば，簡単に外すことができます。

あとはケーブルを巻き込まないように慎重にメインボードを引きだして，完全に分離させます。

いよいよ『VIPER-e』を装着

ここまでくれば，装着まであと一息。目的の386SXは，右側のフロッピーディスク・ドライブ下に隠れています。

つぎは，フロッピーディスク・ドライブを外します。フロッピーディスク・ドライブは，**写真10**のように下部にあるレバーを下げれば簡単に引き抜くことができます。

フロッピーディスク・ドライブを二つとも外し終えたら，基板を裏返して銀色の鉄板に止められたネジを外します（**写真11**）。このとき，メモリカード・スロットを止めている二つのネジは外す必要がないので注意してください。

つぎに，メインボードに垂直に刺してある拡張ボードを外すことにしましょう。ボードを止めている金具にあるネジを二つ外し（**写真12**），ボードをゆっくりと引き抜きます（**写真13**）。メインボードとは，左側にあるコネクタでのみ止められているので，力の配分の参考にしてください。

つぎは，メインボードと本体のプラスチック製シャーシの接続を少しゆるめます（**写真14**）。正面向かって左奥のコネクタによって接続されているので，そこを中心にゆるめるようにすればいいでしょう。

あとは，メインボードと本体シャーシの隙間から手を入れて，『VIPER-e』を装着します（**写真15**）。このとき，386SXに刻印されたマークと『VIPER-e』に刻印されたマークの方向を合わせるようにします。

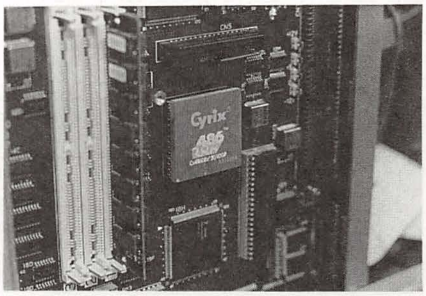
これで作業は半分まで完了です。あとは，逆の順番でネジやコネクタなどの部品を元どおりにはめていきます（**写真16**）。

なお，編集部で計測した作業時間は約1時間です。『VIPER-e』のマニュアルには，UXの分解方法などが記載されていないので，今回の記事を参考にしてください。

次回は，『VIPER-e』装着後のパフォーマンスと，動作チェックについてくわしく紹介する予定です。

FM TOWNSⅡCXにCx486DRx2を接続!?

今回，締め切りの都合で完全な動作チェックを行なうことができませんでしたが，ヒグチユニオンにお願いして『FM TOWNSⅡCX』のCPUソケット取り付けと『Cx486DRx2』の換装に挑戦してみました（**写真17**）。動作結果については次回で紹介します。お楽しみに。


《写真17》FM TOWNSⅡCXに『Cx486DRx2』を換装したところ

●最新CPU換装サービス会社一覧

アストロン

内容	価格
CPU換装手数料(CPU料金含む)	40,000円
クロック・アップ料	10,000円
CPU換装と同時の場合	5,000円
キャッシュ・ドライバ(市川ソフト製品)	5,000円
コプロセッサ装備(コプロ料金含む)	20,000円
工事日数1週間(持ち込みなら2時間でも可)	
ハードディスク・ドライブ ASTORAGE Giga(1.2GB)	168,000円

ネットプラス

内容	価格
CPU販売価格	
Cx486SLC	22,000円
Cx486SLC-e(キャッシュソフト付き)	25,000円
CPU換装手数料(CPUの代金含まず)	
NEC PC-98NS,NS/E,EPSON 386NOTEW/AR	20,000円
NEC PC-98NC,EPSON PC-386GS/VR/M,Dynabook	22,000円
その他の386マシン	25,000円
クロックアップ料 NEC PC-98NS,NS/E(20MHz化)	10,000円
工事日数	約1週間

ヒグチユニオン(システムプロダクト)

内容	価格
CPU換装サービス(改造1年保証)	
PC-9801シリーズ(CPU i386SX全機種→Cx486SLC)	49,800円
サイリックス専用キャッシュ・ソフト+メモリー・プロ386Ver1.55C付き	
PC-9801NA(CPU i486SX,QFP全機種→Cx486S2)	
サイリックス専用キャッシュ・ソフト+クロック・アップ→25MHz	65,000円
工事日数	約1週間
CPU単体販売	
Cyrix Cx486DRx2	50,000円
クロック・アップ	
PC-9801NS 20MHz	13,000円
NS/E,US 20MHz	14,000円
NS/R(3.3V対応) 20MHz	14,000円
NC 25MHz	15,000円
NA,NA/C 25MHz	20,000円
FS,BA,BX 33MHz	20,000円
クロック・アップ+ODP33販売セット	
PC-9801BX クロック・アップ→33MHz+ODP33	100,000円
メモリー交換	
PC-9801NS/R NX/C同等の高速アクセス仕様に交換(クロック・アップ20MHz込み)	24,000円
液晶ディスプレイ交換サービス	
PC-9801ノート・シリーズ NS/E同様の白黒液晶に交換	63,000円
内蔵ハードディスクの交換サービス	
PC-9801NS 200MB	100,000円
340MB	130,000円
(FDD仕様も可,HDD内蔵モデルはファイルの転送サービス付き)	
プロテクト・メモリ増設	
PC-9801BA,BX,NX/C 1.6MB→3.6MB(メモリの供給が不安定であるため,予約受付中)	予価25,000円
ODP20搭載サービス	
PC-9801NA,NA/C(クロック・アップ25MHz込み)	120,000円
98シリーズ改造失敗の修理サービス	
●本誌で紹介しているCPU換装,クロック・アップ,その他で失敗したマシンの再改造,修理を受け付けます。損傷の程度により,修理日数が掛かる場合もあり。修理不可能な場合は,当社在庫で保有するメイン基盤で交換(その場合,代金+20,000円)	修理代金40,000円+修理に必要な部品代金
その他	
●改造パーツである,CPU,クロック・モジュール,RGB基板など,通信販売にて販売中。	

※改造業者サイリックス社製品取付公認指定業社第1号

マクサスインターナショナル

内容	価格
CPU換装手数料(CPU代金含む)	
386マシン各機種→Cx486SLC	40,000円
→Cx486SLC/e	44,000円
対応機種	
NEC/EPSON→Cx486DLC	
PC-9801RA,DA,PC-98XL,RL	
PC-386,V,S,G,GS	
NEC/EPSON→Cx486SLC,Cx486SLC/e	
PC-9801LS,ES,RS,NS,T,DS,NS/E,NS/L,NC,CS,FS,FX,US,PC-98GS	
PC-386LC,M,VR,LSC,LAR,LSX,GE,P,BOOKL,NOTEA,W,AE,WR,AR	
TOSHIBA→Cx486SLC,Cx486SLC/e	
J-3100SX,SX-B,SX-W,SX-P,VW,EA,GXS,ZS	
IBM,リコー,AX,COMPAQ→Cx486SLC,Cx486SLC/e,Cx486DLC	
PS55 Model5510-S,5510-T,SS23,5530-U,-S,-T,-Z,8851	

内容	価格
ソケット取り付け(デスクトップ機のみ)	15,000円
クロック・アップ料	10,000円
ソケット取り付け(デスクトップ機のみ)	3,000円
コプロセッサ販売	20,000円
コプロ取付工事:NEC PC-9801NC,NS,NS/E	30,000円
PS55NOTE-N23SX(5523S14)	30,000円
(5523S18)	30,000円
J3100 SX-B	30,000円
PC-9801NA用ODP搭載工事	100,000円
RGB出力工事:8色RGB	15,000円
16色RGB	30,000円
PC-9801NS/E以降の機種POWER/RESET入れ替え	5,000円
EPSON 386noteキーボード入力改造(RS-232C)	10,000円
Macintoshのクロックアップ	
キャッシュ・ドライバ販売(市川ソフト製)	5,000円
工事日数即日から一週間(持ち込み即日の場合,作業時間は1時間で手数料5,000円が必要)	

満開製作所

内容	価格
X68000Compact XVI高速化改造モデル	
RED ZONE クロック周波数16MHz→24MHz 10MHz/16MHz/24MHz切り換えスイッチ付き	160,000円
増設用5インチ・フロッピーディスク・ドライブ	
満開式軟盤駆動装置/MK-FD1 オート・イジェクト付き2ドライブ仕様	39,800円
バスマウス・アダプタ	
満開式鼠信号変換装置壱號/MK-MJ1	3,500円

最新版CPUパワーアップ用キット一覧

アイ・オー・データ機器

製品名	対応機種	内容	価格
PK-X486/87SL-L	PC-98RX,DX,UX,EX,VX	286→486SLC(倍クロック)+コプロ	31,000円
PK-X486SL-L	PC-98RX,DX,UX,EX,VX	286→486SLC(倍クロック)	28,000円
PK-X486/87SG-L	PC-98VX(PGAタイプ)	286→486SLC(倍クロック)+コプロ	31,000円
PK-X486SG-L	PC-98VX(PGAタイプ)	286→486SLC(倍クロック)	28,000円
PK-Cx486/87D-L	PC-98DA,RA,PC-98RL	386DX→486DLC(24.8MHz)+コプロ	29,000円
PK-Cx486DE-L	PC-98DA,RA,PC-98RL	386DX→486DLC(24.8MHz)	15,000円
PK-A486/87DW3-L	PC-98DA,RA	386DX→486DLC(倍クロック)+コプロ	42,000円
PK-A486DW3-L	PC-98DA,RA	386DX→486DLC(倍クロック)	30,000円
PK-A486/87DW4-L	PC-98DA,RA	386DX→486DLC+コプロ(40MHz)	59,000円
PK-A486DW4-L	PC-98DA,RA	386DX→486DLC(40MHz)+コプロ	44,000円
PK-EP486D-L	PC-386S,V,G,GS	386DX→486DLC(33MHz)	17,000円
PK-V486/87SW2-L	PC-286V(PLCCタイプ)	286→486SLC(20MHz)+コプロ	37,000円
PK-VF486/87SW2-L	PC-286VE,VF	286→486SLC(25MHz)+コプロ	37,000円
PK-VG486/87SW3-L	PC-286VG	286→486SLC(33MHz)+コプロ	42,000円
PK-X87S	PK-X486SL,SG用	コプロセッサ	12,000円
PK-Cx87D-L	PK-Cx486DE/PK-A486DSW3用	コプロセッサ	16,000円
PK-Cx87D4	PK-A486DW4用	コプロセッサ	21,000円
PK-NA487	PC-98NA専用	コプロセッサ	79,000円
PK-FM486	FM TOWNSⅡモデルHR	ODP	60,000円

アセットコア

製品名	対応機種	内容	価格
VIPER	PC-98ES,RS,DS,CS,FS,FX,GS PC-9821S1,S2 PC-386M FMR-50HE1,50FE1 J-3100ZS IBM PS5510	386SX→486SLC	39,800円
VIPER-e	PC-386P,GE,FM TOWNSⅡUX20 IBM PS5530	386SX→486SLC	41,800円
VIPER-r	PC-98US,LS PC-386LS,LSR J-3100GT,SX	386SX→486SLC	44,800円
COBRA486CF	PC-98RA,DA	386DX→486DLC(32MHz)+コプロ	118,000円
COBRA486C	PC-98RA,DA	386DX→486DLC(32MHz)	98,000円
COBRA486F	PC-98RA,DA	386DX→486DLC(32MHz)+コプロ	88,000円
COBRA486	PC-98RA,DA	386DX→486DLC(32MHz)	68,000円

問い合わせ先一覧

会社名	電話番号	会社名	電話番号	会社名	電話番号
(株)アイオーデータ機器	0762-60-3366	(株)エービーエム	03-3861-9681	ヒグチユニオン(株)	03-3861-7388
アセットコア(株)	03-3727-8401	エレコム(株)	06-229-1414	(株)満開製作所	03-3554-9282
UGT(テクニトロン・サプライ)	03-3496-3181	(株)ケーエスピー	03-3769-8137	(株)システムプロダクト	03-3837-3601
(株)アルファデータ	03-5818-3588	(株)京都マイクロコンピュータ	075-953-0963	(株)マクサスインターナショナル	03-5490-2811
アストロン	03-3255-3565	ダイナNT事業部	052-252-7380	(株)メルコ	052-619-1821
インテルジャパン(株)	0120-18-0387	ネットプラス	06-643-1251	福井電機産業(株)	0776-24-0126

●このデータは10月20日現在のものです。対応機種や価格の変更の可能性もあるので,くわしくはメーカーにお問い合わせください。★印はキャンペーン価格です

UGT(アップ・グレード・テクノロジー)

製品名	対応機種	内容	価格
UGT10X2	386DXマシン各種	386DX→486DLC(25MHz)	29,800円
UGT2010	PC-98XA,UX21,UX41,EX21,EX51,DX2,DX5,PC-286,X,V,US	286→486SLC(倍クロック)	43,000円
UGT2425xC	PC-98VX0,VX2,VX4,VX01,VX21,VX41,RX2,RX4,RX21,RX41,UX21,UX41,EX21,EX51,DX2,DX5,XL,PC-286X,V,US	286→486SLC+2次キャッシュ	69,800円
UGT5500	386SXマシン各種(ノートも可)	386SX→486SLC+ハードウエア・キャッシュ	58,000円から

アルファデータ

製品名	対応機種	内容	価格
M-3	PC-98E,F,M,VM,CV,UV	V30→V33(286相当)	68,000円
M-486DXN	PC-98VX,RX,DX,EX,UX	286→486DX(33MHz)	198,000円
M-486DXN2	PC-98VX,RX,DX,EX,UX	286→486DX2(66MHz)	電話にて公表
SuperdriveDX2	PC-98FA,BX	486SX→486DX2	148,000円

インテル

製品名	対応機種	内容	価格
JBOXODP486SX20	PC-98FA,H98	486SX(20MHz)→486DX(40MHz)	69,000円
JBOXODP486SX25	PC-9821Ae,PC-486GF,486GR,486P,H98	486SX(25MHz)→486DX2(50MHz)	86,000円
JBOXODP486DX33	PC-9821As	486DX(33MHz)→486DX2(66MHz)	145,000円

エービーエム

製品名	対応機種	内容	価格
486GT-66	PC-98RA,DA,RL	386DX→486DX2(66MHz)	498,000円
486GT-R	PC-98VX,UX,EX,RX,DX	286→486SLC(倍クロック)	39,800円
S87-R	486GT-R用	コプロ	14,000円
486GT-NS	PC-9801NS	386→486SLC-25(倍クロック)	36,800円
486GT-NS/C	PC-9801NS	386→486SLC-25+コプロ	44,800円
486GT-NS/E	PC-9801NS/E	386→486SLC-33(倍クロック)	39,800円
486GT-NS/E/C	PC-9801NS/E,C	386→486SLC-33+コプロ	47,800円
486GT-AR	PC-386AR	386→486SLC-22	34,800円
486GT-X20	PC-9801VX,UX	286→486SLC	34,800円
486GT-X25	PC-9801EX,RX,DX	286→486SLC	36,800円
486GT-F80	PC-9801BX	486→486DX2(80MHz)	128,000円
486GT-F64	PC-9801FA,PC-H98model80	486→486DX2(64MHz)	97,800円
486GT-Fモジュール	486ODP搭載機	2倍/4倍クロックアップ・モジュール	29,800円

エレコム

製品名	対応機種	内容	価格
UP486DLC25	PC-98RA,DA,RL(16,20MHz)	386DX→486DLC	49,800円
RP38700SX-20	386マシン各種	コプロ	29,800円

ケーエスピー

製品名	対応機種	内容	価格
HYPER CPU486DX2 66MHz	PC-9801RA,DA,PC-98RL	386DX→486DX2+コプロ	258,000円
HYPER CPU486DX2 50MHZ	PC-9801RA,DA,PC-98RL	386DX→486DX2+コプロ	198,000円
HYPER CPU486DX 33MHz	PC-9801RA,DA,PC-98RL	386DX→486DX+コプロ	158,000円

京都マイクロコンピュータ

製品名	対応機種	内容	価格
Turbo-486EX(RA/DA)モデル33	PC-98RA,DA	386DX→486DX(33MHz)	148,000円
Turbo-486EX(RA/DA)モデル50	PC-98RA,DA	386DX→486DX2(50MHz)	198,000円
Turbo-486EX(RA/DA)モデル66	PC-98RA,DA	386DX→486DX2(66MHz)	138,000円★
Turbo-486EX(RL)モデル33	PC-98RL	386DX→486DX(33MHz)	78,000円★
Turbo-486EX(RL)モデル50	PC-98RL	386DX→486DX2(50MHz)	108,000円★
Turbo-486EX(RL)モデル66	PC-98RL	386DX→486DX2(66MHz)	258,000円
Turbo-486exモデルS	PC-98RA,DA	386DX→486SX	58,000円★
Turbo-486FAモデル50	PC-98FA	486SX→486DX2(50MHz)	98,000円
Turbo-486FAモデル66	PC-98FA	486SX→486DX2(66MHz)	128,000円
Turbo-486BX	PC-98BX	486SX→486DX2(66MHz)	138,000円★

ダイナNT事業部

製品名	対応機種	内容	価格
NT-486DLC	PC-98RA,DA,PC-386S,V,GS	386DX→486DLC	49,800円
NT-486SLC	386SXマシン各種	386SX→486SLC	78,000円

メルコ

製品名	対応機種	内容	価格
HSL-25	PC-98DX,RX,EX,UX,VX01,21,41	286→496SLC(25MHz)	34,800円
HSP-4SV25	PC-98XL,VX01,21,41,RX	286→486SLC(25MHz)	34,800円
HSS-4S7V25	PC-98XL	286→486SLC(25MHz)+コプロ	42,800円
HSP-4SD33	PC-98DX,RX,EX	286→486SLC(33MHz)	49,800円
HSS-4S7D33	PC-98DX,RX,EX	286→486SLC(33MHz)+コプロ	59,800円
HSP-DL	PC-98DA,RA2,RA5,RA21,RA51,RL	386DX→486DLC(25MHz)	24,800円
HSS-DL7	PC-98DA,RA2,RA5,RA21,RA51,RL	386DX→486DLC(25MHz)+コプロ	44,000円
HDL-20W	PC-98DA,RA,RL	386DX→486DLC(40MHz)	59,800円
HDL-16W	PC-98DA,RA,RL	386DX→486DLC(32MHz)	49,800円
HSL-C25	PC-9801VX01,VX21,VX41,DX,RX,EX,UX	286→486SLC(25MHz)+コプロ	42,800円
HSL-25	PC-9801VX01,VX21,VX41,DX,RX,EX,UX	286→486SLC(25MHz)	34,800円
HFA-16Q	PC-9801FA,PC-H98model80,PC-486GF	486SX→486DX2(64MHz)	99,800円
HFA-16W	PC-9801FA,PC-H98model80,PC-486GF	486SX→486DX2(32MHz)	59,800円
HBX-20T	PC-9801BX	486SX→486DX2(60MHz)	99,800円
HNA-C	PC-9801NA,NA/C	コプロ	79,800円
HSC-D7	PC-9801DA,RA,RL,XL2,H98model60,70 EPSON PC-386S,V,G,GS	コプロ	19,800円
HSC-S733	PC-9801FS,FX,CS,T,ES,NS/T,DS,RS,US EPSON PC-386LS,LSC,LSR,LSX,M,VR,GE P,AR	コプロ	14,800円
HSC-S725	PC-9801FS,FX,CS,T,ES,NS/T,DS,RS,US EPSON PC-386LS,LSC,LSR,LSX,M,VR,GE P,AR	コプロ	12,000円

福井電機産業

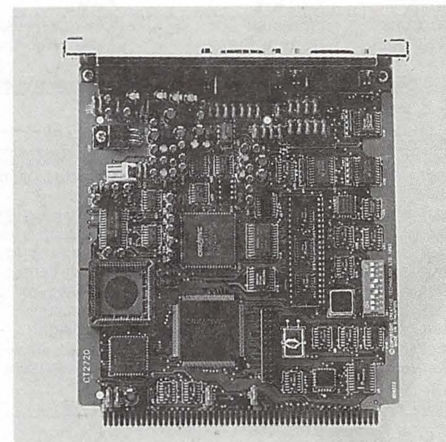
製品名	対応機種	内容	価格
VX486CG	PC-98VX01,VX2,VX21,VX4,VX41	286→486SLC(25MHz)+コプロ	45,000円
VX486G/L	PC-98VX(PGA,PLCC)	286→486SLC(25MHz)	39,800円
RX486	PC-98RX21,RX41	286→486SLC(25MHz)+コプロ	45,000円
DX486	PC-98DX21,EX2,UX21	286→486SLC(25MHz)	39,800円
EP486	PC-286US,UX,V	286→486SLC	43,000円
EP486H	PC-286VE,VF	286→486SLC	41,000円
EP48633H	PC-286VS,VG	286→486SLC	49,800円

連載

MIDIもサンプリングできる高性能サウンド・ボード

Creathive Media

Sound Blaster 16 for PC-9800 Series



コンピュータ・ミュージックのいろいろなアイテムを紹介していくこの連載。今回はクリエイティブ・メディアのPC-98用超多機能サウンド・ボード「Sound Blaster 16 for PC-9800 Series (サウンド・ブラスタ・フォーPC-9800シリーズ)」を取り上げます。

CDなみのサウンド！

Sound Blaster 16 for PC-9800 Seriesは，IBM PC（日本ではDOS／V）用サウンド・ボードとしては圧倒的な人気を持つ「Sound Blaster」のPC-98対応版です（以下SB16と書きます)。

SB16は，PCMデジタル・サンプリング音源と20ボイスのFM音源を搭載しています。

サンプリング音源は，ステレオ16ビット，サンプリング・レートは44.1kHzと，CDと同等なクオリティを誇ります。

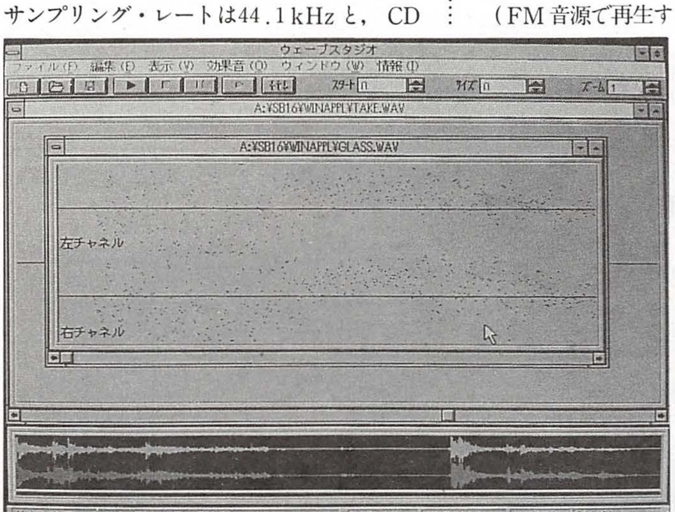
FM音源は，4オペレータ型で最大発音数は20音。PC-98シリーズ内蔵のFM音源との互換性はありませんが，オプションのSB-2203を取り付けることでコンパチになります。

またSB16には，その豊富な機能をサポートしたMS-DOSとWindows用のバンドル・ソフト，Windows標準WAV形式の音声データを録音／再生，それをWindowsのアプリケーションに組み込むためのツール，スタンダードMIDIファイルの演奏ソフト（FM音源で再生することもできる）などが付属しています。とくにWindowsを持っている人にとって，SB16の各機能がWindowsに有効に働らき，マルチメディアを音の面で強力にサポートします。

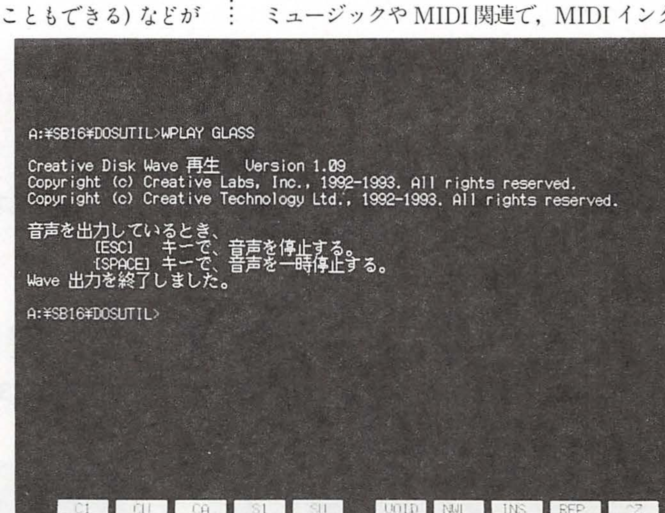
豊富なオプションが魅力

SB16は，オプションがとても豊富です。MIDIインターフェース，専用倍速CD-ROMドライブ，GM音源ボードなど，さまざまなものがあります。

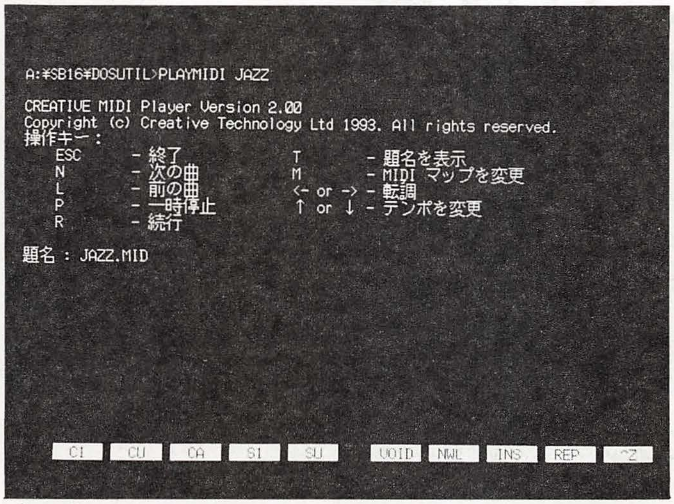
なかでもおすすめなのが，コンピュータ・ミュージックやMIDI関連で，MIDIインタ



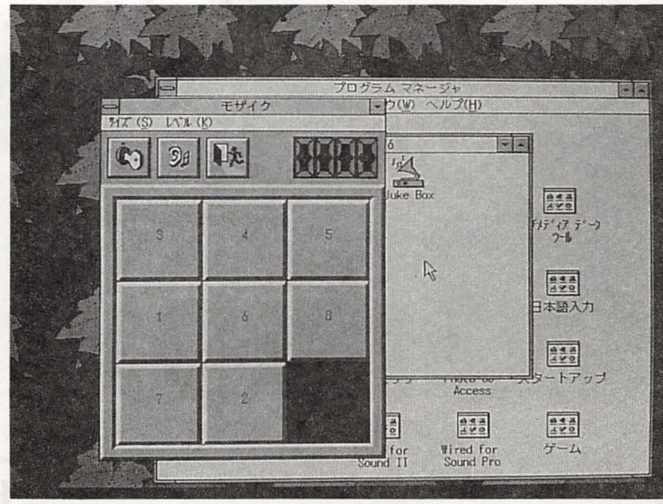
《画面1》波形編集ソフトWAVE Studio。とりこんだ音声を画面上で編集できる



《画面2》WAV File Player。自分で作成したデータや市販のデータなどをMS-DOS上で聴ける



《画面3》 MIDI File Player。SMF スタンダード MIDI ファイル形式のデータを MS-DOS 上で手軽に聴ける



《画面4》 絵合わせゲーム Mosaic。SE が楽しい

ーフェースと「Wave Blaster」。

MIDI インターフェースというのは，名前のとおり SB 16に MIDI 入出力機能を追加するもので，MIDI 音源をコントロールできるようになります。

「Wave Blaster（ウェーブ・ブラスター)」は，SB 16に装着する GM システム対応音源ボードで，もっとも注目されているもの。

16マルチ・ティンバ（16種類の音色を同時に使える)，最大32音同時発音で，DTM 用音源の標準仕様となっている GM に準拠しています。

今，プロのミュージシャンに絶大な信頼を受け，実際かなり使われている E-mu（イーミュー）社の PRO TEUS（プロテウス）という MIDI 音源モジュールがあります。が，Wave Blaster は PROTEUS と同じチップを搭載しているので，内蔵音源としては強力無比な高いグレードが実現するのです。とくに音にこだわりを持っているユーザーにはまちがいなくおすすめです。

そのほかのオプション

● Advanced Signal Processor

音声や画像のデータはとても〝メモリ食い〟で，どうしても大きなデータになってしまいます。こういうデータをいかに高速かつコンパクトに圧縮／展開するかが，とくにリアルタイムに画像と音声を再生するマルチメディアでは大きな問題です。

Advanced Signal Processor は，16ビット音声データの圧縮／展開演算を行うオプション・チップで，ソフトへの負担を軽くしてくれます。また，サラウンドや再生速度の変更なども可能です。

● Creative 倍速 CD-ROM ドライブ

SB 16に直結する倍速 CD-ROM ドライブです。

● SB-2203

これを取り付けると，SB 16に NEC のサウンド・ボード PC-9801-26 K 互換機能が加わります。FM 音源を内蔵していない本体で SB 16を使うユーザー向けの製品。

■問い合わせ先

〒101東京都千代田区神田東松下町17
クリエイティブ・メディア㈱
☎03-3256-5577

■動作環境

OS：MS-DOS Ver.3.3以上，Windows 3.1以上，メモリ：640 kB 以上の RAM

■価格

Sound Blaster 16 for PC-9800 Series（本体，マイク付）　24,800円
Wave Blaster　SB-WB　29,800円
Advanced Signal Processor　SB-ASP　11,900円
PC-98 FM 音源キット　SB-2203　4,800円
Creative 倍速 CD-ROM ドライブ（予定）

新製品 Flash NEWS

パソコン

Windows時代に対応したパソコン

●富士通
●FM Vシリーズ
●価格

FM V-425D	178,000円〜
FM V-433D	248,000円〜
FM V-466D	288,000円〜
FM V-425N	228,000円〜
FM V-425N／T1	428,000円〜
FM V-433N／T2	688,000円〜

富士通のFM Vシリーズは，DOS／V対応のATアーキテクチャを採用した新シリーズのパソコンです。全機種にWindows3.1を標準搭載しています。型番にDが付いているのはデスクトップ型，Nが付いているのはノート型。425N／T1と433N／T2はカラー液晶搭載モデルです。

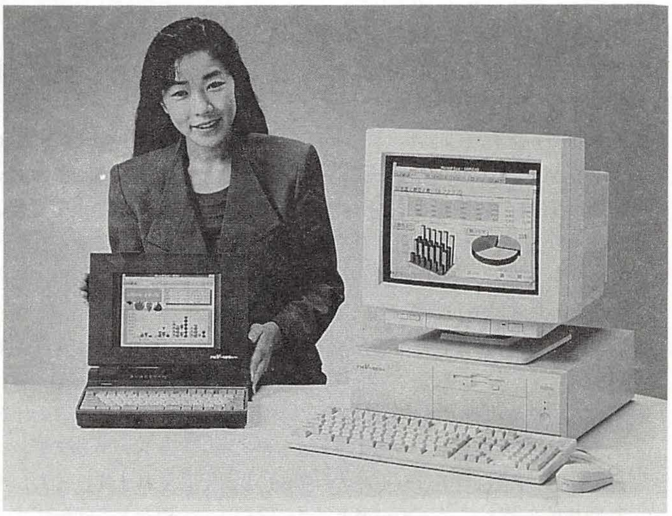
CPUとして，425Dはi486SX (25MHz)，433Dはi486DX (33MHz)，466Dはi486DX2 (66MHz)，425Nはi486SX (25MHz)，425N／T1はi486SX (25MHz)，433N／T2はi486SX (33MHz) を採用しています。

デスクトップ機ではオーバ・ドライブ・プロセッサを装着でき，Pentiumオーバー・ドライブ・プロセッサにも対応する予定です。

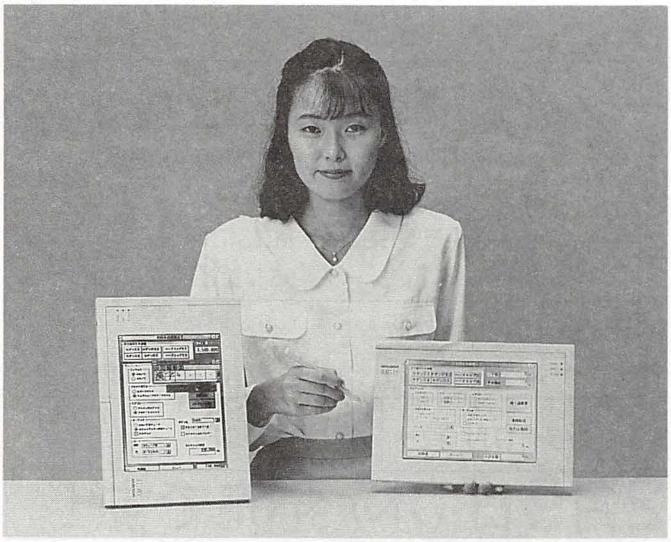
CPUと周辺回路を直接つなぐVESA（Video Electronics Standard Association）仕様のローカル・バスを全機種に採用し画面描画速度の高速化をはかりました。

発売記念モデルとして，Windows使用時に描画速度を約2.5倍向上させるダイヤモンド社製「VIPER VLBグラフィック・アクセラレータ」を搭載した466Dspモデル40を3,000台限定（発売記念価格378,000円）で販売します。

■問い合わせ先
富士通パソコン・サポート・センター
フリーダイヤル
☎0120-009940



業界最小ペン・コンピュータ



●三菱電機
●AMITY（アミティ）B3015-B04／05
●価格

B3015-B04	478,000円
B3015-B05	538,000円

三菱電機の「AMITY」は，ジャストA4サイズ，1.4kgとハードディスク内蔵型としては最も小型なペン・コンピュータです。ハードディスク容量40／80MBの2種類のタイプがあります。

Windows3.1対応のWindows for Pen Computing1.1を搭載し，システムのパフォーマンスが向上

また，MS-DOS Version5.0V，Windows Version3.1の計三つの基本ソフトを内蔵しています。

手書き漢字認識ソフトを搭載しているので，カタカナ／ひらがな／英数字／記号に加え手書き漢字の認識もできます。かな漢字変換で漢字まじりの文字列を変換することもできる，すぐれた操作性を実現しました。

PCMCIA V2.0のプラット・フォームとして，PhoenixCARD Manager PLUSを採用し，ICカードを柔軟に使えるようになりました。オプションの大容量バッテリを使えば連続6時間の使用も可能です。

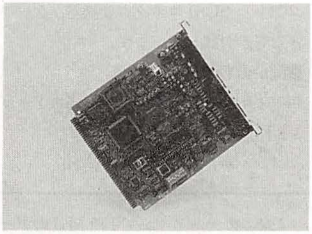
そのほか，トークン・リング・アダプタ，FAXモデム，ハードディスク・カード，半導体ディスク・カード，MS Visual BASIC Programing System for Windows Version2.0をはじめ，各種アプリケーション開発用ツールが発売予定です。

■問い合わせ先
〒100東京都千代田区丸の内2-2-3
三菱電機㈱情報処理機器事業部計画部
☎03-3218-3285

新製品 Flash NEWS

周辺機器

DOS／V用高性能サウンド・ボード



●クリエイティブ・メディア
● Sound Blaster 16 for DOS／V Series（サウンドブラスター16）
●価格　23,800円

クリエイティブ・メディアの「Sound Blaster 16 for DOS／V Series SB 16／DV」は，CDクオリティのDOS／Vマシン用高品位サウンド・ボードです。写真はPC-98用。

ステレオ16ビット44.1kHzサンプリング音源，4オペレータ20ボイスのFM音源，ステレオ・デジタル／アナログ・ミキサ，MIDIインターフェース，ジョイスティック・ポート，CD-ROMインターフェースなど多彩な機能を搭載しています。

■添付ソフト

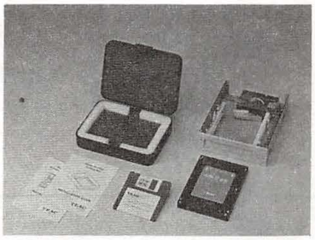
Creative WaveStudio，Sound Blaster 16診断プログラム，Creative Mosaic，MIDI File Player，Creative SoundO'LE，WAV File Player，Sound Blaster 16 Mixer Control，DOS用／Windows3.1用デバイス・ドライバ，Creative MIDI JukeBox

■問い合わせ先

〒101東京都千代田区神田東松下町17
クリエイティブ・メディア㈱
☎03-3256-5577

DOS／V用リムーバブル・ディスク

●ティアック
● RH-303K／304K
●サンプル価格
RH-303K（250MB）　50,000円
RH-304K（360MB）　60,000円



ティアックのRH-303K／304Kは，DOS／Vパソコンに対応した超薄型ドライブ・スタイルのリムーバブル・ハードディスク・ドライブ・キットです。

大容量で，リムーバブル（交換可能）であり，システムの起ち上げをすることもできます。

5.25インチ・ハーフハイトのドライブ・ベイに内蔵して使用できるので場所をとりません。

インターフェースは，DOS／VなどIBM PC互換機でよく使われるIDEを採用しているので，接続も容易，高速なデータ転送ができます。

■主な仕様

高さ：0.5インチ
インターフェース：IDE／AT
記憶容量：250MB（RH-303K），360MB（RH-304K）
重量：280g
MTBF：250,000POH

■問い合わせ先

〒180東京都武蔵野市中町1-19-18武蔵野センタービル
ティアック㈱　☎0422-52-5046

NetWare対応ハードディスク

●アイシーエム
● STRIDE ZI-240NW／500NW／1000NW
● NetWareバージョン3.1対応
●価格
STRIDE ZI-240NW　168,000円
STRIDE ZI-500NW　298,000円
STRIDE ZI-1000NW　538,000円

アイシーエムのSTRIDE ZIシリーズは，ネットワーク用OSとして欧米で圧倒的なシェアを持つNetWareのバージョン3.1に対応したハードディスクです。型番の数字はMB数に対応しています。

■主な仕様

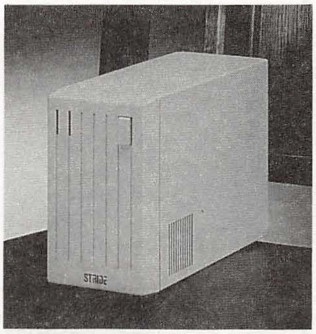
平均シーク時間：16ms
データ転送速度：3.05～5MB／s
外形寸法：88×230×150mm

■製品内容

SCSIインターフェースIF-2761，接続ケーブルHD-4020-07，ターミネータHD-4020-06，NetWare3.11J対応ディスク・ドライバICMDISK.DSK

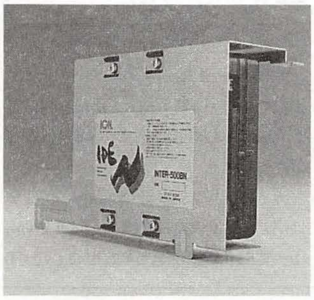
■問い合わせ先

〒556大阪市浪速区日本橋4-2-9
㈱アイシーエム
☎06-648-4702



98MATE用ハードディスク

●アイシーエム
● INTER-240AN／340AN／500AN，INTER-240BN／340BN／500BN
● NEC 98MATEシリーズ，98FELLOWシリーズ対応
●価格
INTER-240AN　53,800円
INTER-340AN　73,800円
INTER-500AN　149,800円
INTER-240BN　49,800円
INTER-340BN　69,800円
INTER-500BN　145,800円



アイシーエムのINTER AN／BNシリーズは，NECの98MATE／FELLOWシリーズに対応したIDEバス型ハードディスクです。

型番の数字は容量のMB数に対応し，末尾の文字ANがMATE，BNがFELLOW用です。

■問い合わせ先

〒556大阪市浪速区日本橋4-2-9
㈱アイシーエム大阪営業所
☎06-648-4702

IBM PC互換機用高品位サウンド・システム



● Digispeech
● PORT・ABLE sound PLUS（ポート・エーブル・サウンド・プラス）
● IBM PCおよび各社互換機対応
●価格　35,000円

Digispeechの「PORT・ABLE sound PLUS」は，DOS／VマシンなどIBM PCとその互換機で動作するサウンド・システムです。

先進のデジタル技術を応用し，16ビット・デジタル・ステレオ再生，14ビットの録音が可能です。

Sound Blaster，AdLIBなど，代表的なサウンド・ボードに対する互換モードをもち，業界標準のリアルタイム圧縮／再生の規格であるADPCMサウンド・フォーマットやDVI規格にも対応しています。

電池またはAC電源で動作し，高品質なスピーカと無指向性マイクも内蔵しています。

プリンタ・ポートに取り付ける方式なので拡張ポートのないノートやブック型のパソコンでも利用できます。

■問い合わせ先

〒169東京都新宿区高田馬場3-46-25 8F
㈱カメオインタラクティブ
☎03-3371-6591

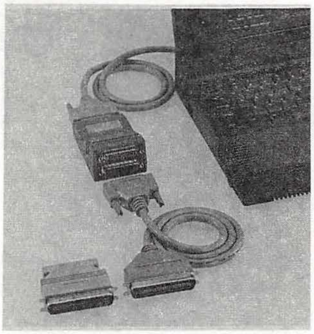
新製品 Flash NEWS

ノート型でも使える DOS／V用SCSIインターフェース

●コンパル
● MAGIC SCSI（マジック・スカジー）
●各社 DOS／Vパソコン，PC-AT互換機対応
●価格　24,800円

コンパルの「MAGIC SCSI」は，パソコンのパラレル・インターフェースをSCSIインターフェースとして使うためのアダプタです。

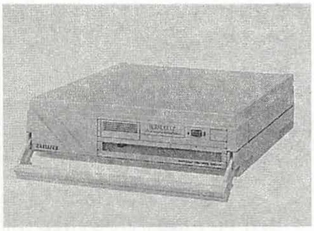
どのパソコンにも標準装備されているパラレル・ポート（D-SUB25）を使うことで，SCSIインターフェース装着のための拡張スロットを持たないノート・パソコンでも使用可能です。もちろんCD-ROM，MOにも対応。SCSIとパラレルの2出力を切り換えて使うことができます。電源はSCSI周辺機器からケーブルで供給されるので，MAGIC SCSIのために電源を用意する必要がありません。そのほか，SCSIドライバ・ソフト，SCSIコネクタ変換器，ケーブルなどが付属しています。



■問い合わせ先
〒151東京都渋谷区笹塚3-24-6スノードン2F
㈱コンパル　☎03-3299-5751

大容量150MBの リムーバブル・ハードディスク

●アイワ
● ABD-15
●価格
ABD-15(本体)　118,000円
ABD-150(150MB交換用カートリッジ)　19,800円
ABD-PC1600B（IBM PC用SCSIインターフェース）　39,800円
ABD-PPI2（IBM PC用パラレル・ポート・インターフェース）　39,800円
ABD-MAC1B（Mac用インターフェース）　8,900円



アイワのABD-15は，ハードディスクなみの高性能を備えたリムーバブル・ディスク・ドライブです。

1枚のカートリッジで150MBのデータが記録可能。1000Gのショックに耐え，SCSI-2に対応しているので5MB／秒の高速データ転送が可能です。SCSIインターフェースを持たないパソコンのためにパラレル・インターフェースも用意されています。

■問い合わせ先
〒110東京都台東区池之端1-2-11
アイワ㈱
☎03-3827-2370

DOS／V用データ・ストリーマ



●アイワ
● TD-25EV，TD-803C
●価格
TD-25EV　39,800円
TD-803C　29,800円

アイワのTD-25EVとTD-803Cは，DOS／Vパソコンのハードディスクなどからデータをバックアップする最大容量250MBのテープ式データ・ストリーマです。TD-25EVは外付け型，TD-803Cは内蔵型です。

バックアップに使うカートリッジ・テープは，世界標準の1／4インチ・データ・カートリッジQIC準拠。パソコンとの接続は増設用FDC（フロッピーディスク用コントローラ）を使用するので特別なインターフェース・ボードは必要ありません。

すでに2台のフロッピーディスク・ドライブを増設済みでも，付属のケーブルで簡単に切り換えできます。

そのほか，米国QUEST社がアイワのために特に開発した使いやすいバックアップ・ソフト「The Quest Backup for AIWA」とフォーマット済みテープが付属しています。

■問い合わせ先
〒110東京都台東区池之端1-2-11
アイワ㈱
☎03-3827-2370

PC-98用高速パソコン 画面ハードコピー・アダプタ

●コンピュータ・テクニカ
● TCB2-98A
● NEC PC-98シリーズ対応
●価格　118,000円

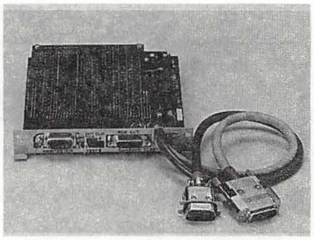
コンピュータ・テクニカのTCB2-98Aは，パソコンのソフトにまったく負担をかけずに高速に画面ハードコピーができるPC-98用ハードコピー・アダプタです。

画面データを，パソコンのアナログRGB（640×400，640×480ドット対応）から取り込むので既存ソフト変更の必要はありません。

カラー・プリンタ使用時，通常8色しか使用できませんが，独自のディザ処理によって64色の表現を可能にしました。さらに白黒プリンタ使用時でもディザ処理によって白黒17階調表現が可能です。

1.5倍，0.5倍の拡大縮小機能およびモノクロ印刷時の白黒反転機能を持ち，256kBのプリンタ・バッファ機能も持っています。

■問い合わせ先
〒145東京都大田区田園調布2-51-6長谷川ビル
㈱コンピュータ・テクニカ
☎03-3722-6490



98NOTE用 グラフィック・アクセラレータ

●アイ・オー・データ
● GA-1024NOTE
● NEC 98NOTEシリーズ，エプソンNOTEシリーズ対応
●価格　59,000円

アイ・オー・データ機器のGA-1024NOTEは，98NOTE用グラフィック・アクセラレータ・ユニット。これまで発売されていた98NOTE用拡張I／OユニットPC-BOX161にグラフィック・アクセラレータ・ボードGA-1024Aを装着したものです。

業界最小のB5サイズに，PC-98用標準サイズのスロット1基内蔵，フルカラー1677万色表示（512×480ドット時）機能や，最大1024×768ドットのハイレゾリューション表示ができ，高速Windows表示などが98NOTEでも利用できるようになっています。

そのほか，エプソン版Windows3.1にも対応したので，エプソン機でも利用しやすくなりました。

「ビックスクリーン機能」でノーマル・ディスプレイでもマウス操作の画面縦横スクロールにより仮想的に広い表示領域を確保可能です。

ドット・クロック・ジェネレータ搭載によってソフトから自動的に解像度変更ができ，インターレス表示で最大1600×1024ドットの解像度表示が可能など多くの特徴があります。

■対応機種
NEC：PC-9801NS／E，NC，NS／T，NS／L，NS／R，NA，NX／C
エプソン：PC-386NOTE AE，AR，PC-486NOTE AS

■問い合わせ先
アイ・オー・データ機器サポート・センター
☎0762-60-3366

ソフト

Windows3.1用 日本語ワープロ・ソフト

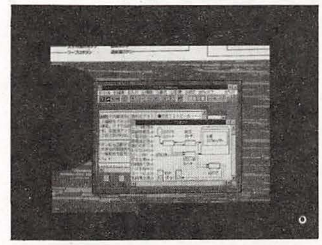
●三菱電機
● A1 for Windows V1.1
● Windows3.1対応
●価格　48,000円

三菱電機の「A1 for Windows V1.1」は，Windows上で動作する日本語ワープロ・ソフトです。

文書内のどの位置にもカーソルを移動して文字や罫線，図形が書けます。

罫線や図形で作成した表を使って表計算が行なえ数値が変更されると自動的に再計算します。

よく使う機能をアイコン化してアイコン・パネルに集約してあるので，よく使う機能はマウスのクリックですばやく行なえます。



■動作環境
OS：Windows3.0A以上およびそれに対応したMS-DOS
メモリ：3.6MB以上
HD：3.0MB以上の空き容量が必要

■問い合わせ先
〒224神奈川県横浜市戸塚区川上町87-1
三菱電機東部コンピュータシステム㈱横浜システムセンター
☎045-825-5679

データ解析ソフト

●エス・ピー・エス
● SPSS R6.0J for Windows（日本語版）
● Windows3.1対応
●価格　198,000円

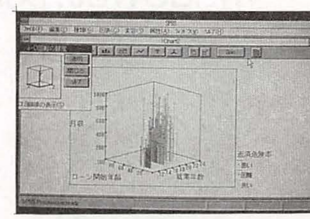
エス・ピー・エスの「SPSS for Windows（日本語版）」は，Windowsに対応したデータ解析ソフトです。

スプレッド・シート・タイプのデータ入力エディタを装備し，データ入力の省力化が可能です。

ASCII，dBASE，Excel，Lotusなどのファイルを直接読み書きできるので，既存のデータをそのまま利用できます。

50種類を越えるグラフを標準で装備し，統計分析でよく使われるプロット・チャート，ボックス・プロット，エラーバー，3Dプロットなども可能です。

統計機能としては，クロス集計，度数分布，記述統計，相関分析，回帰分析などの基礎統計はもちろん，多変量解析や経済統計で利用される時系列分析，医療分野で使われるカプラン・マイヤー法，コックス回帰分析もサポートしています。



■問い合わせ先
〒107東京都港区北青山3-2-2AYビル
エス・ピー・エス㈱
☎03-5474-0341

Macintosh用日本語変換システム

●ジャストシステム
● ATOK8 Ver.1.0／R.1 for Macintosh
●価格　15,000円

ジャストシステムの「ATOK8 Ver.1.0／R.1 for Macintosh」は，Macintosh用日本語変換システムです。

PC-98用ATOK8と同様な日本語変換をMac上でも実現し，オンライン・ヘルプ，記号を一覧表表示の中から選択可能，単語登録のダイアログ・ボックスなど多くの特徴を持っています。

■問い合わせ先
〒770徳島市沖浜東3-46
㈱ジャストシステム　☎0886-52-8555

マルチメディアのすべてがわかる！

●富士通
●電脳マルチメディアランド

富士通は，11月13日(土)～14日(日)，FM TOWNSやMARTYなどでマルチメディアのすべてがわかるイベント「電脳マルチメディアランド」を東京プリズムホールで（東京ドーム前）で開催します。

当日は，300本の新作ソフト，Windows3.1やパソコン教室など，幅広い展示やデモが行なわれます。

■展示時間
13日(土)　9：30～18：00
14日(日)　9：30～17：00

■問い合わせ先
「電脳マルチメディアランド」事務局
☎03-3293-1199

Windows対応一太郎Ver.5

●ジャストシステム
● Windows3.1対応
●一太郎Ver.5 for Windows
●価格　58,000円

ジャストシステムの「一太郎Ver.5 for Windows」は，Windowsに対応した日本語ワープロです。日本語入力システムには，一太郎Ver.5で高い評価を得ている「ATOK8」を搭載し，DOS版の辞書をそのまま利用することもできます。これまでの一太郎のメニューのほか，Windows流のプルダウン・メニューやショート・カットキーを採用。

■問い合わせ先
〒770徳島市沖浜東3-46
㈱ジャストシステム　☎0886-52-8555

WXII＋用ユーティリティ

●エー・アイ・ソフト
● WXII＋上級者御用達ツール
● NEC PC-98シリーズ，東芝J3100シリーズ，DOS／V対応
●価格　9,800円

エー・アイ・ソフトの「WXII＋上級者御用達ツール」は，同社の日本語変換ソフトWXII＋をより活用するためのユーティリティ集。取扱い品詞の拡張，オプション変換単文登録など，新しい機能が使えるようになります。

■問い合わせ先
〒182東京都調布市布田1-29-2ビルディング川口6F
エー・アイ・ソフト㈱
☎0424-85-7417

学生・教員向けに特別価格でソフトを提供

●マイクロソフト
● Microsoft Academic Package（マイクロソフト・アカデミック・パッケージ）

マイクロソフトは，高校生以上の学生と小学校以上の教職員向けにWindows，Excel，Wordなど，同社の主要製品14品目を「Microsoft Academic Package」として，大学生協などを通じて特別価格で販売します。

■アカデミックパック価格例
Windows3.1（9,800円）

■問い合わせ先
〒151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビルディング
マイクロソフト㈱　☎03-5454-2300

X68000／030シリーズ対応Cコンパイラ

●シャープ
● C compiler Ver2.1 NEW KIT
●価格　未定

シャープのX68000／030シリーズ用Cコンパイラ「C compiler Ver2.1 NEW KIT」の特徴は，①X68030に対応②Human68K Ver3.0に対応③ASK68K Ver3.0に対応④新たにMC68882対応フロート・ライブラリ，GPIBライブラリを付属⑤インストラクション・コード・マニュアルを付属他。

■問い合わせ先
シャープ㈱
☎03-3260-1161

新製品 Flash NEWS

Mac用アウトライン毛筆ソフト

●コーパス
●遊名人 Friend（ゆうめいじんフレンド）
●アップル Macintosh シリーズ（PowerBook 100以降，メモリ4MB）対応
●価格 19,800円

コーパスの「遊名人Friend」は，アップル Macintoshシリーズ用の毛筆書体印刷ソフトです。

美しいTrueType形式のアウトライン・フォント毛筆行書体を標準装備しています。もちろん，この書体は他のアプリケーションで利用可能です。

郵便番号辞書や住所録機能があり，タックシールを含む幅広い印刷用紙に対応しているので，宛て名書きなどに威力を発揮します。郵便番号を入力するだけで都道府県市町村データを住所録に自動入力する機能によって作業の効率化が実現します。

また，Macの標準PICT形式のファイルに自由に貼り込むこともできます。

■動作環境

本体：Macintosh シリーズ（PowerBook 100以降），メモリ4MB以上，クロック・スピード16MHz以上 HD10MB以上の空き容量

OS：漢字 Talk7.1以上

メモリ：4MB以上

■問い合わせ先

〒135東京都江東区佐賀1-5-6
㈱コーパス
☎03-3820-1313

Windows3.1対応FAX通信ソフト



●算法
●ドレミ FAX
●Windows3.1対応
●価格 9,800円

算法の「ドレミFAX」は，低価格なFAX通信ソフトです。

9,800円の低価格ながら，EIA規格CLASS1またはCLASS2のモデムに対応し，パソコンで本格的G3高速ファックス送受信ができます。

Windows3.1に対応し，Windowsのアプリケーションで作成したファイルを簡単にファックスの送受信が可能。

またバック・グラウンド動作もできるので，ワープロで文書を作成しながらファックスを送信したり，アプリケーション使用中に自動的にファックスを受信することができます。

ディスプレイで送受信したファックス原稿の確認ができ，必要なものだけプリンタに打ちだせば，紙のムダがなくなります。

そのほか，同報送信機能，送信予約機能やオート・リダイアル機能などを装備しています。

■問い合わせ先

〒173東京都板橋区大山東町3-3 A&Mハイツ
㈱算法テクニカル・サポート・センター
☎03-5375-6712

その他

電子システム手帳用通信インターフェース

●ハル・コーポレーション
●Hyper HAL-CATCH 98 Ver2.0
●NEC PC-98シリーズおよびシャープシステム電子手帳 PI-3000，PV-F1，PA9500／9500／9550／9600／9700
●価格 18,000円

ハル・コーポレーションの「Hyper HAL-CATCH 98 Ver2.0」は，パソコンと電子手帳を接続して，データをやり取りするインターフェースとソフトのセットです。

パソコンとはRS-232Cインターフェース経由で接続し，パソコンで受信したデータはMS-DOSファイルとして保存できるので，電子手帳のバックアップにも最適です。さらにデータを表計算ソフトやデータベースのデータ交換フォーマットCSV形式で読み／書きができるので，電子手帳のデータをこれらのアプリケーションのデータとして活用できます。

また，パソコンで入力したデータを電子手帳に送信することもできるので，効率のよい入力が実現します。

そのほか，電子手帳のデータをパソコンでプリント・アウト，一覧表示，リフィル手帳印刷も可能です。

■動作環境

対応プリンタ：PC-PR系，ESC／P系，NM系

対応FEP：ATOK6／7／8，松茸V2／3／86，VJE-β／Σ，NEC AI

■問い合わせ先

〒101東京都千代田区東神田1-14-11ヤマダビル3F
㈱ハル・コーポレーション
☎03-5820-4751

イベント

マルチメディア'93

●マルチメディアソフト振興協会

財団法人マルチメディアソフト振興協会は，11月22日(月)～26日(金)，幕張メッセで「巨大市場を拓くマルチメディア」をテーマにした国内最大の総合イベント「マルチメディア'93」を開催します。22～24日がセミナー，24～26日が展示会です。

最初の3日間は，「展望」，「作品」，「産業・文化」の3テーマに分け，マイクロソフト会長ビル・ゲイツ氏，TCI国際担当副社長のアダム・シンガー氏らをはじめ，マルチメディア界のキー・パーソンのセミナーを行います。

後半3日間は，47社1団体によるマルチメディアに関するハードウエア，ソフトウエアの最新技術・製品の展示やデモンストレーションが行われます。

■開催概要

●セミナー：'93年11月22日(月)～24日(水)，10：00～18：00，24日は17：00まで。

●展示会'：93年11月24日(水)～26日(金)，10：30～18：00

●会場：日本コンベンションセンター（幕張メッセ）

●会場構成：国際会議場・コンベンションホール，展示会・展示ホール8

●料金：セミナー（3日間共通券85,000円，1日券30,000円，学生割引15,000円），展示会（1日券前売1,000円，当日券1,200円）

■問い合わせ先

〒104東京都中央区築地3-8-5セイコービル4F
マルチメディア'93実行委員会事務局
☎03-3544-9284

WindowsとDOS／Vの展示会

●キヤノン販売
●PCサミット'93

PCサミット'93，Windows3.1とDOS／Vパソコンについて，話題のIBM新製品の展示，注目を集めるPower PCなど最新のテクノロジーを紹介し，今後のPC市場の動向を探るイベントです。展示，実演，セミナーに加え，キー・パーソンによるパネル・ディスカッションなど，単にWindowsの世界だけでなく未来の幅広いビジネス・システムを提供していく総合的なコミュニケーションの場を目指しています。

■概要

日時：'93年11月17日(水)～18日(木)，10：00～18：00

会場：東京・新宿NSビル B1F大ホール（展示・セミナー会場とも），東京都新宿区西新宿2-4-1

テーマ：これからのDOS／Vの戦略と方向性

展示構成：

①「IBM製品＆テクノロジー・コーナー」②「ソリューション・コーナー」Windowsアプリケーションの展示とデモ③「マルチメディア・コーナー」CD-ROM，ビデオなど④「モービル・コンピューティング・コーナー」⑤「ネットワーキング・コーナー」マルチベンダ・ネットワークを紹介⑥「Canonプリンタ・ソリューション・コーナー」⑦「スクール・コーナー」マルチメディア・システムを体験⑧「エンターテインメント・コーナー」海外のゲームソフトを多数展示

■問い合わせ先

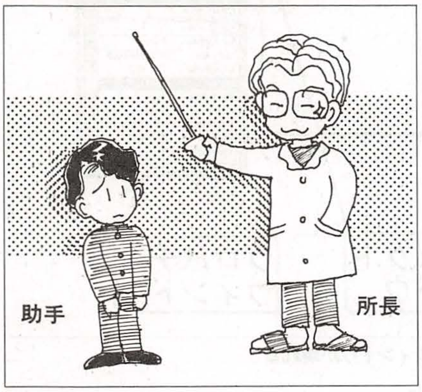
PCサミット事務局 ☎03-3455-9513

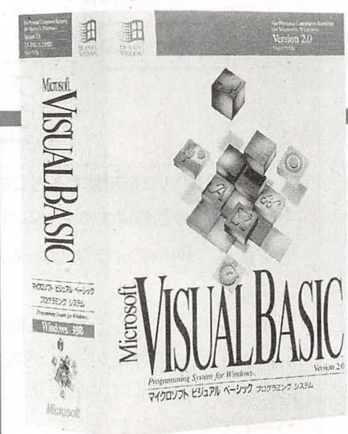
新しいWindowsプログラミング環境をモノにする！

Visual Basic（ビジュアル ベーシック）研究所

愛称 VB研

◉所長：竹宮 恵亀
Keiki Takemiya
▲Illustration：Jun Isiguro





Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.2.0（日本語版）

■価格40,000円
■対応機種
Windows3.0以上が動作する全機種
■問い合わせ先　マイクロソフト㈱
〒151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300

動作環境：メモリ4.6Mバイト以上
HDD空き容量6Mバイト以上

秋も深まり，どんどん寒くなってきましたね。ストーブやエアコンなど，暖房の準備を済ませた人も多いでしょう。

気温がさがるのに反して，Windows上のプログラム・システムである『Visual Basic（ビジュアル・ベーシック：以降VBと略)』の売れ行きは，非常に堅調のようです。先日マイクロソフトのVB開発担当者に聞いたのですが，「年内には10万本行くのではないか」という，言語系の製品にしては驚くべき数字がでていました。

さて，当研究所ではそんなVBを使って，音楽や動画などを使ったゲームを紹介し，新しいテーマに挑戦してきました。

今月は，初心に戻って“気軽に遊べるパズルゲーム”に挑戦してみたいと思います。アイデアさえあれば，Windows上で非常に簡単にプログラムができることがわかるはずです。



第6回 気軽に遊べるパズルゲームを作ってみよう！

VBが70%OFFで買える!?

助手　たいへんだぁ。所長ぉ，一大ニュースですぅ。

所長　おう，古典的なはじまりかただな。どうしたい，助手君。

助手　さっき大学の生協に行ったら，VBが格安で売ってるんですよ。どうしたんですかね？

所長　む，それは『マイクロソフト　アカデミック・パッケージ』だな。高校生以上の学生と小学校以上の学校教職員を対象にした，割引サービスがはじまったのだ。ExcelやWordなどのマイクロソフトの14製品が，どれも割引率50%を越えて販売されるのだ。Windows3.1システムも半額だぞ。

助手　とくに，VBが安くなるようですね。

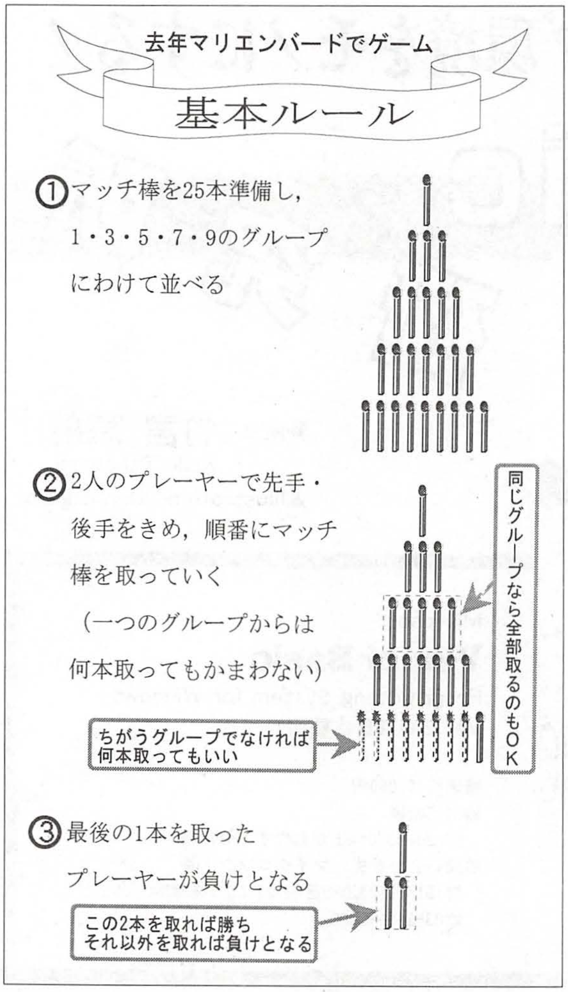
所長　うむ。定価4万円がたったの12,000円で，なんと7割引だな。このアカデミック・パッケージの販売方式は，大学生協を中心とする店頭販売と，一般の販売店での専用申込書による受発注形式による販売の二つある。大学生なら，大学生協に行って学生章を見せるだけで手軽に買うことができるわけだ。

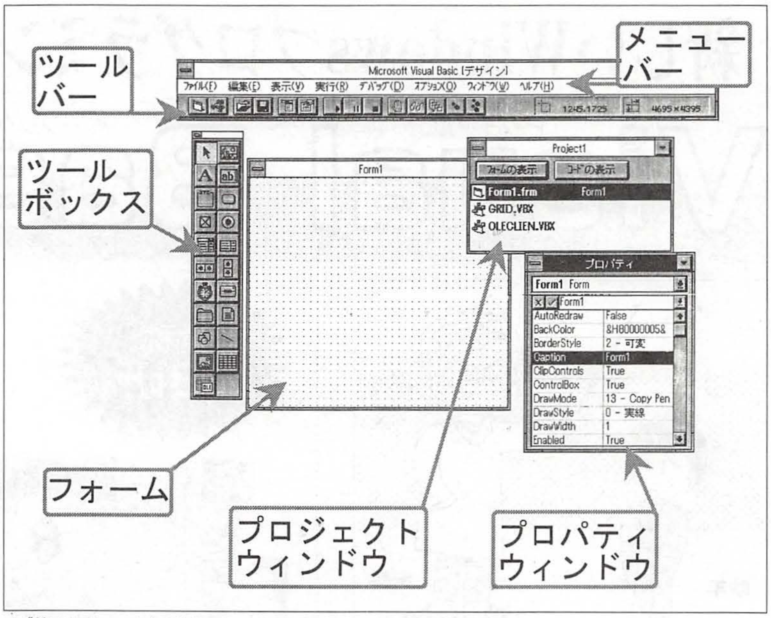
助手　学生のみなさんや先生は，ぜひこれを利用してVBを購入してくださいね。

マインスイーパを超えるゲームを！

助手　ところで所長，今月は何をやるんですか？

所長　…ん？　おぉ，すまんすまん。またゲームに熱中してしまった。





▲《第２図》VBを起動するとこのようなウィンドウが現れる

◀《第１図》今回作成するゲームの基本ルール

助手　まだ『マインスイーパ』にこってるんですか？　よくあきませんねぇ。

所長　ちょっとでもヒマを見つけると，ついマインスイーパのアイコンをダブル・クリックしてしまうのだー！

助手　完全にハマってますね。

所長　よし，今月はこのWindows3.1に標準で添付されている『マインスイーパ』『ソリティア』を超えるパズルゲームを作ってみよう！

助手　お，あいかわらず大きくでましたね。

助手　何だか変なタイトルですね。どういうゲームなんですか？

所長　私が若かりしころ観た『去年マリエンバードで』という映画のタイトルから取ったのだ。ストレートでいいだろう。

助手　『去年マリエンバードで』ですか…。知らない映画だなぁ。

所長　ふん，1960年のモノクロ映画だから，君たち若いモンは知らなくて当然だ。

助手　所長，年がバレますね。

所長　この映画の一シーンに，マッチ棒を使って2人で対戦するゲームがあったのだ。くわしいルールをつぎに解説しよう。**第1図**も参照してくれたまえ。

①マッチ棒を25本用意し，1，3，5，7，9本の五つのグループを作る。

②この五つのグループからマッチ棒を2人で交互に取っていく。ただし，取りかたにはつぎのようなルールがある。

●一度に一つのグループからしかマッチ棒を取れない

●一つのグループからなら何本のマッチ棒でも取ることができる

③勝敗の決定は，最後の1本のマッチ棒を取ったほうが負けとなる。つまり，1本だけ残すように取れば勝ち。

助手　あぁ，このゲームならやったことがありますよ。ただ，ぼくが知っているのは3，5，7のグループにわける，『七五三』というものですけど。

所長　まぁ，その発展版と考えてもいいだろう。それじゃあ，さっそくプログラミングに入ろう！

でも所長，何かアイデアはあるんですか？

所長　ふふふ。安心したまえ助手君。長年暖めてきたゲームがあるのだよ。その名も『去年マリエンバードでゲーム』だ！

マッチ棒パズルに挑戦！

VBでプログラムするには？

所長　VBを起動させると，**第2図**のようなウィンドウが表示される。さて，まずは何からはじめるかというと…。

助手　グラフィックの作成ですね。

所長　うむ。しかし，今回のゲーム画面は**第3図**のようになるから，作成するグラフィック・データは非常に少ないのだ。

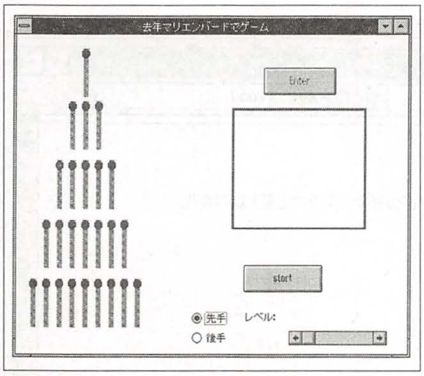
Cinema Information

去年マリエンバードで

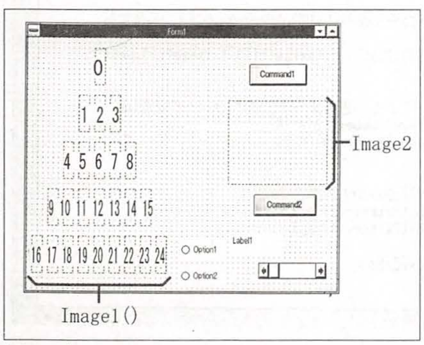
1960年に製作されたフランス映画『去年マリエンバードで』(監督：アラン・レネ)は，ある男女の出会いを大胆かつ幻想的な手法を用いて表現し，ベネチア映画祭金獅子賞を授賞するなど大反響を呼んだ作品です。

現在でも，名画座で上映されている他，ビデオが発売されています(日本ヘラルド映画㈱：問い合わせ先☎03-3248-1167)。





《第3図》各コントロール／イメージをこのように配置する



《第4図》Image1は配列になっているのがポイントだ

助手　マッチ棒は25本分描かないといけないんですか？

所長　マッチ棒は，**第4図**のようにイメージ配列という形になるから，1本だけ描いておけばOKだ。作成するグラフィック・データは，**第5図**のようにマッチ棒1本と枠だけでいいぞ。

助手　描き終わったグラフィックを，いつものようにVBのフォーム上にペーストすればいいと。今回は楽ですねぇ。

所長　グラフィックの作成が終わったら，あとは**リスト1**のコードを入力していくのだ。今回は，これだけで入力完了だ。

助手　さすが，コンピュータが考えるパズルゲームだけあってリストは長いですね。

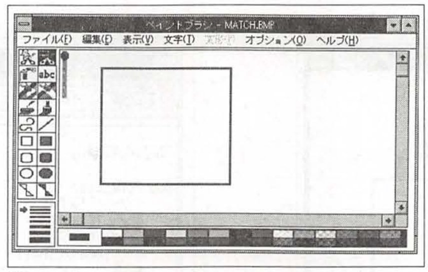
所長　うむ，がんばって入力してほしい。

ゲームを起動させる！

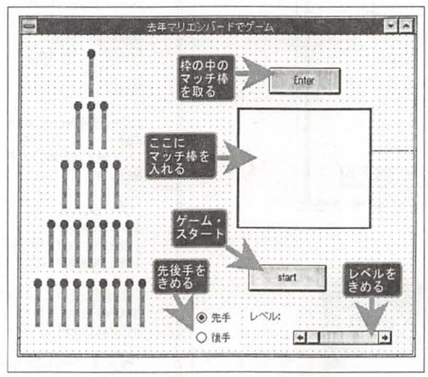
所長　それでは，いよいよプログラムを起動させてみよう。VBのメニュー・バーから［実行］を選んでと…。

助手　おっ，プレイ画面がでましたね（**第6図**）。

所長　まずは，オプション・ボタンをクリックして先手・後手を，スライダを使ってゲームのレベルをきめるわけだ。レベルは5段階あり，右側に行くほど強くなるぞ。最初はレ



《第5図》ペイント・ブラシでイメージを作成する



《第6図》ゲームを開始したら先手・後手とレベルをきめる

ベル3くらいがいいだろう。

助手　これでSTARTボタンを押わけですね。マッチ棒を取るのにはどうするんですか？

所長　その作業には，Windowsらしく“ドラッグ&ドロップ”を使うことにしている（**第7図**）。

助手　ははぁ，マウスを使うわけですね。

所長　うむ。まず，取りたいマッチ棒を，1本ずつ右側の四角い枠の中に移動（ドラッグ&ドロップ）させていく。取りたい本数だけ移動させたら，Enterボタンを押せばいいのだ。

助手　なるほど。お，つぎはコンピュータが何本か取りましたね（**第8図**）。

所長　こんな感じで，プレイヤーとコンピュータが交互にマッチ棒を取っていくわけだ。助手君はレベル3に勝てるかな？

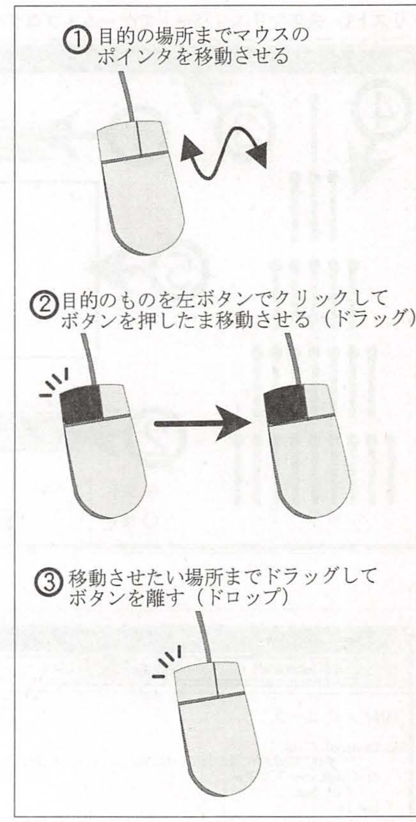
助手　むー，あ，負けちゃった…。

所長　ほほほほ。今回はコンピュータが数学的解法を求めているから，なかなか勝てないはずだぞ。レベル5に勝つには，よほどの読みがないければ不可能だ。

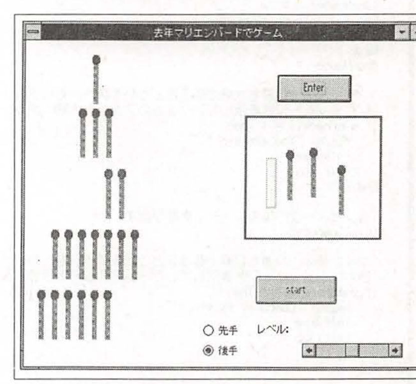
助手　うーん，くやしいなぁ。所長に負けているみたいで…。しかし，めずらしく思考ルーチンに力を入れているみたいですね。リストの長さを見てもそれがわかりますよ。

おまけの思考ルーチン解説

所長　今回このゲームを発表したのは，実は



《第7図》これがドラッグ&ドロップだ！



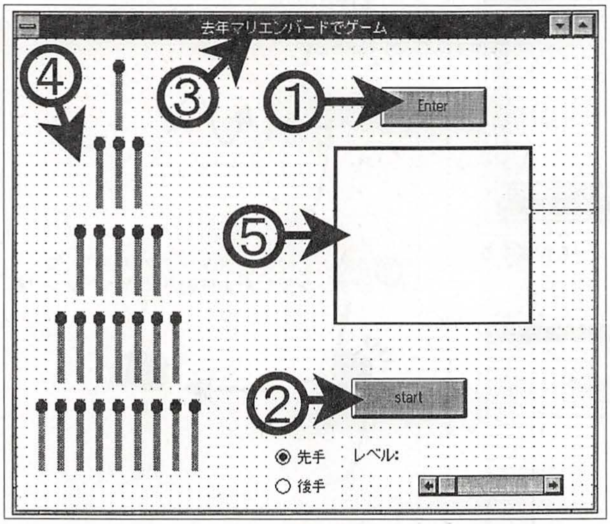
《第8図》ゲーム進行中。レベル3ならなんとか勝てるはず



必勝パターンが見つかったからなのだ。といっても，たいしたモノではないのだが…。

助手　もったいぶらずに教えてくださいよ。

《リスト1》去年マリエンバードでゲーム・プログラム・リスト



①

```
FORM1.FRM
オブジェクト: Command1    プロシージャ: Click

'
'処理のメインループ
'
Sub Command1_Click ()
    ' マッチ棒が枠の中に置かれていないなら，イベントプロシージャをぬける
    If lineNumber = 0 Then
        Exit Sub
    End If

    'プレーヤが枠の中に置いたマッチ棒を消す
    lineNumber = 0
    For i = 0 To dropNumber - 1
        image1(dropList(i)).Visible = False
    Next i
    dropNumber = 0

    'マッチ棒の山が勝ち状態であるかどうかを調べ，もしプレーヤの勝ち
    'ならメッセージを表示して，ゲームのスタート状態に戻る
    If winCheck() = 1 Then
        MsgBox "You are win !!"
        initGame
        Exit Sub
    End If

    'コンピュータの思考ルーチンを呼び出す
    thinkComputer

    'マッチ棒の山が勝ち状態であるかどうかを調べ，もしコンピュータの
    '勝ちならメッセージを表示して，ゲームのスタート状態に戻る
    If winCheck() = 1 Then
        MsgBox "Computer is win !!"
        initGame
        Exit Sub
    End If
End Sub
```

②

```
FORM1.FRM
オブジェクト: Command2    プロシージャ: Click

'
'ゲームのスタートルーチン
'
Sub Command2_Click ()
    'Enterボタンをアクティブにする
    command1.Enabled = True

    'ゲームの開始フラグを立てる
    gameStart = 1

    'スライダーの値をゲームのレベル（1～5）として設定する
    gameLevel = HScroll1.Value

    'もしプレーヤが後手なら，コンピュータの思考ルーチンを呼び出す
    If Option2.Value = True Then
        thinkComputer
    End If

    'スタートボタンをインアクティブにする
    command2.Enabled = False
End Sub
```

③

```
FORM1.FRM
オブジェクト: Form    プロシージャ: Load

'
'定数の初期化
'
Sub Form_Load ()
    'マッチ棒のインデックスを山の番号に変換する配列の初期化
    index2Line(0) = 1
    For i = 1 To 3
        index2Line(i) = 2
    Next i
    For i = 4 To 8
        index2Line(i) = 3
    Next i
    For i = 9 To 15
        index2Line(i) = 4
    Next i
    For i = 16 To 24
        index2Line(i) = 5
    Next i

    'マッチ棒のイメージコントロール配列の初期の座標値を配列に保存する
    For i = 0 To 24
        startTop(i) = image1(i).Top:    startLeft(i) = image1(i).Left
    Next i

    'ゲームのレベル（1～5）による，思考ルーチンのパラメータの設定
    levelNumber(1) = 5:     levelNumber(2) = 10
    levelNumber(3) = 15:    levelNumber(4) = 20
    levelNumber(5) = 25

    '2進数表現で1～4ビット目のみが1の場合の値
    bitPattern(1) = 1:      bitPattern(2) = 2
    bitPattern(3) = 4:      bitPattern(4) = 8

    'ゲームの初期化ルーチンを呼び出す
    initGame
End Sub
```

④

```
FORM1.FRM
オブジェクト: Image1()    プロシージャ: MouseDown

'
'マッチ棒のイメージ上でマウスボタンが押された場合，ドラッグを開始する
'
Sub Image1_MouseDown (Index As Integer, Button As Integer, Shift As Integer,
    'もしゲームが開始されているなら，マッチ棒のドラッグを開始する
    If gameStart = 1 Then
      image1(Index).Drag 1
    End If
End Sub
```

⑤

```
FORM1.FRM
オブジェクト: Image2    プロシージャ: DragDrop

'
'マッチ棒が枠の中にドロップされた時の処理
'
Sub Image2_DragDrop (Source As Control, X As Single, Y As Single)
    Dim n As Integer

    'ドロップされたマッチ棒イメージコントロールのインデックスを求める
    n = getIndex(Source)

    'ドロップしたマッチ棒イメージコントロールが適切なマッチ棒の山からもって
    'きたものか調べる
    If checkSource(n) = 1 Then
        'マッチ棒を枠の中に移動する
        Source.Top = Y + Image2.Top - Source.Height / 2
        Source.Left = X + Image2.Left - Source.Width / 2

        'マッチ棒がドラッグできないようにする
        Source.Enabled = False

        'マッチ棒の山の状態を変化させる
        stateLine(index2Line(n)) = stateLine(index2Line(n)) - 1

        '枠の中に置かれているマッチ棒のインデックスを記録する
        dropList(dropNumber) = n
        dropNumber = dropNumber + 1
    End If
End Sub
```

⑥

```
'-----------------------------------------------------------
'グローバル変数の宣言
'-----------------------------------------------------------

'ゲームが開始されているかどうか。開始1，終了0
Dim gameStart As Integer

'枠の中に置かれている，マッチ棒の山の番号（1～5）
Dim lineNumber  As Integer

'マッチ棒のイメージコントロール配列のインデックス（0～24）から，
'マッチ棒の山の番号（1～5）を求めるための配列データ
Dim index2Line(0 To 24) As Integer

'マッチ棒の山の状態
Dim stateLine(1 To 5) As Integer

'各マッチ棒イメージコントロールの初期のTopプロパティの値
Dim startTop(0 To 24) As Integer

'各マッチ棒イメージコントロールの初期のLeftプロパティの値
Dim startLeft(0 To 24) As Integer

'枠の中に置かれている，マッチ棒の数
Dim dropNumber As Integer

'枠の中に置かれているマッチ棒のインデックスを保存する配列
Dim dropList(0 To 9) As Integer

'ゲームのレベル（1～5）
Dim gameLevel As Integer

'各レベルのパラメータデータ
Dim levelNumber(1 To 5) As Integer

'2進数表現で1～4ビット目のみが1の場合の値の配列
Dim bitPattern(1 To 4) As Integer

'-----------------------------------------------------------
'引き数のインデックスのマッチ棒が，枠内に置くことができるかどうかを調べる
'置くことができるなら1，できないなら0を返す
'-----------------------------------------------------------
Function checkSource (n As Integer) As Integer
    'もし，1本もマッチが置かれていないなら，1を返す
    If lineNumber = 0 Then
        checkSource = 1
        lineNumber = index2Line(n)
    Else
    'マッチが置かれてるなら，引き数のインデックスの山とすでに置かれている
    'マッチの山が等しい場合は，1を返す
        If lineNumber = index2Line(n) Then
            checkSource = 1
        Else
            checkSource = 0
        End If
    End If
End Function

'-----------------------------------------------------------
'マッチ棒のイメージコントロールからインデックスを求める
'-----------------------------------------------------------
Function getIndex (Obj As Control) As Integer
    For i = 0 To 24
        If Obj = image1(i) Then
            getIndex = i
            Exit Function
        End If
    Next i
End Function

'-----------------------------------------------------------
'ゲームの初期化処理
'-----------------------------------------------------------
Sub initGame ()
    lineNumber = 0

    stateLine(1) = 1
    stateLine(2) = 3
    stateLine(3) = 5
    stateLine(4) = 7
    stateLine(5) = 9

    dropNumber = 0

    For i = 0 To 24
        image1(i).Top = startTop(i)
        image1(i).Left = startLeft(i)
        image1(i).Enabled = True
        image1(i).Visible = True
    Next i

    gameStart = 0
    command1.Enabled = False
    command2.Enabled = True
End Sub

'-----------------------------------------------------------
'マッチ棒の山の状態が1，Nかどうかを調べる
'もし1，Nの状態なら，Nの山の番号を返す
'1，Nの状態でないなら，0を返す
'-----------------------------------------------------------
Function oneNLine () As Integer
    Dim zero As Integer
    Dim one As Integer
    Dim tmp As Integer

    'マッチ棒が1と0の山の数を数える
    zero = 0
    one = 0
    For i = 1 To 5
        Select Case stateLine(i)
            Case 0
                zero = zero + 1
            Case 1
                one = one + 1
                tmp = i
            Case Else
                oneNLine = i
        End Select
    Next i

    'もし0が3つでないか，1が一つでないなら0を返す
    If zero <> 3 Or one <> 1 Then
        oneNLine = 0
    End If

    '1，1の場合は，OK
    If zero = 3 And one = 2 Then
        oneNLine = tmp
    End If
End Function

'-----------------------------------------------------------
'マッチ棒の山の状態が1，1，Nかどうかを調べる
'もし1，1，Nの状態なら，Nの山の番号を返す
'1，1，Nの状態でないなら，0を返す
'-----------------------------------------------------------
Function oneoneNLine () As Integer
    Dim one As Integer
    Dim zero As Integer

   'マッチ棒が1と0の山の数を数える
    For i = 1 To 5
        Select Case stateLine(i)
            Case 0
                zero = zero + 1
            Case 1
                one = one + 1
            Case Else
                oneoneNLine = i
        End Select
    Next i

   'もし0が2つでないか，1が2つでないなら0を返す
    If zero <> 2 Or one <> 2 Then
        oneoneNLine = 0
    End If
End Function

'-----------------------------------------------------------
'マッチ棒の山の状態がNかどうかを調べる
'もしNの状態なら，Nの山の番号を返す
'Nの状態でないなら，0を返す
'-----------------------------------------------------------
Function onlyOneLine () As Integer
    Dim zero As Integer

    'マッチ棒が1と0の山の数を数える
    zero = 0
    For i = 1 To 5
        If stateLine(i) = 0 Then
            zero = zero + 1
        Else
            onlyOneLine = i
        End If
    Next i

    'もし0が4つでないなら0を返す
    If zero <> 4 Then
        onlyOneLine = 0
    End If
End Function

'-----------------------------------------------------------
'l番のマッチ棒の山からn本マッチ棒を取り除く
'-----------------------------------------------------------
Sub removeLine (l As Integer, n As Integer)
    'マッチ棒の山の状態を変化させる
    stateLine(l) = stateLine(l) - n

    '表示しているマッチ棒を消す
    For i = 0 To 24
        If index2Line(i) = l And image1(i).Visible = True Then
            n = n - 1
            image1(i).Visible = False
            If n = 0 Then
                Exit Sub
            End If
        End If
    Next i

End Sub

'-----------------------------------------------------------
'コンピュータの思考ルーチン
'-----------------------------------------------------------
Sub thinkComputer ()
    Static bitState(1 To 5, 1 To 4)  As Integer
    Static bitSum(1 To 4) As Integer
    Static bitSumState(1 To 4) As Integer
    Dim l As Integer, n As Integer
    Dim maxLine As Integer

    'マッチ棒の山の残りの本数と，最大値を求める
    sum = 0
    max = 0
    For i = 1 To 5
        sum = sum + stateLine(i)
        If stateLine(i) > max Then
            max = stateLine(i)
            maxLine = i
        End If
    Next i

    'マッチ棒の残りの本数がゲームのレベルのパラメータより大き場合は
    'ランダムにマッチ棒を取り除く
    If levelNumber(gameLevel) < sum Then
        Do
            n = Int(3 * Rnd + 1)
            l = Int(5 * Rnd + 1)
            If stateLine(l) >= n Then
                Exit Do
            End If
        Loop
        removeLine l, n
        Exit Sub
    End If

    '山の状態がNの場合，N－1本マッチを取り除く
    l = onlyOneLine()
    If l <> 0 Then
        n = stateLine(l) - 1
        removeLine l, n
        Exit Sub
    End If

    '山の状態が1，Nの場合，Nの山からN本マッチを取り除く
    l = oneNLine()
    If l <> 0 Then
        n = stateLine(l)
        removeLine l, n
        Exit Sub
    End If

    '山の状態が1，1，Nの場合，Nの山からN－1本マッチを取り除く
    l = oneoneNLine()
    If l <> 0 Then
        n = stateLine(l) - 1
        removeLine l, n
        Exit Sub
    End If


    For i = 1 To 4
        bitSum(i) = 0
    Next i

    '山の状態を2進数化する
    For i = 1 To 5
        For j = 1 To 4
            bitState(i, j) = (stateLine(i) And bitPattern(j)) / bitPattern(j)
        Next j
    Next i

    '各ビット毎に各山の数値をたし，各ビットの合計値が奇数かどうかを調べる
    maxOddBit = 0
    For i = 1 To 4
        For j = 1 To 5
            bitSum(i) = bitSum(i) + bitState(j, i)
        Next j

        bitSumState(i) = bitSum(i) Mod 2
        If bitSumState(i) = 1 Then
            maxOddBit = i
        End If
    Next i

    'もし，すべてのビットの合計値が偶数なら，最大値の山から1本取り除く
    If maxOddBit = 0 Then
        removeLine maxLine, 1
        Exit Sub
    End If

    'ビットの合計値が奇数の最上位のビットが1である山を探す
    For i = 1 To 5
        If bitState(i, maxOddBit) = 1 Then
            l = i
            Exit For
        End If
    Next i

    '探した山の1から奇数の最上位ビットまで，合計値が奇数の場合は，値を反転
    'させる
    For i = 1 To maxOddBit
        If bitSumState(i) = 1 Then
            If bitState(l, i) = 1 Then
                bitState(l, i) = 0
            Else
                bitState(l, i) = 1
            End If
        End If
    Next i

    '2進数から10進数に変換する
    nextNumber = 0
    For i = 1 To 4
        nextNumber = nextNumber + bitState(l, i) * bitPattern(i)
    Next i

    n = stateLine(l) - nextNumber
    removeLine l, n
End Sub

'-----------------------------------------------------------
'現在のマッチ棒の山の状態が勝ち状態かチェックする
'勝ち状態なら1，そうでないなら0を返す
'-----------------------------------------------------------
Function winCheck () As Integer
    Dim zero As Integer, one As Integer
    zero = 0
    one = 0

    'マッチ棒が1と0の山の数を数える
    For i = 1 To 5
        If stateLine(i) = 0 Then
            zero = zero + 1
        End If
        If stateLine(i) = 1 Then
            one = one + 1
        End If
    Next i

    'もし0が4つでかつ1が1つなら勝ち状態である
    If zero = 4 And one = 1 Then
        winCheck = 1
    Else
        winCheck = 0
    End If
End Function
```

所長　じゃあ，さわりだけね。つぎのような思考ルーチンを取っているのだ。

①各山のマッチ棒の数を2進数化する。

②2進数化した値の各ビットをたす。

③すべてのビットの和が偶数なら負けパターンであり，一つでも奇数があれば勝ちパターンとなる。

④勝ちパターンになるように，計算しながらマッチ棒を取ればよい

助手　なるほど。コンピュータなら瞬時にこの計算ができるわけですね。

所長　ただし，例外のパターンもあるので注意が必要だ。興味のある人は，プログラムを解析してみてほしい。

助手　今月は，簡単に遊べるプログラムになりましたね。いまひとつ操作性が悪いかもしれないけど…。

所長　ちょっと無理に“ドラッグ&ドロップ”を使っちゃったかなぁ。反省して，来月に望むことにしよう。それではまた！

プログラム入力の注意

今回のプログラムで使用したコントロールは，つぎのとおりです。

- ●フォーム　×1
- ●24個のイメージ配列　×1
- ●イメージ　×1
- ●ボタン　×2
- ●スライダ　×1
- ●オプション・ボタン　×2
- ●ラベル　×1

これらのコントロールを**第3図，第4図**のようにフォームに貼り付け，それぞれのプロパティ（属性）を**第1表**のように設定します。

リスト①～⑤までは，各対応するコントロールをダブル・クリックしてコード・ウィンドウを表示し，入力を行ないます。

リスト⑥は，コード・ウィンドウのオブジェクトの種類を（General）にして，入力を行ないます。

《第1表》各コントロールのプロパティ

Form1（フォーム）	
Caption	去年マリンバードでゲーム
Command1（ボタン1）	
Caption	Enter
Command2（ボタン2）	
Caption	Start
Option1（オプション・ボタン1）	
Caption ValueTrue	先手 True
Option2（オプション・ボタン2）	
Caotion	後手
HScroll1（水平スライダ）	
Max Min Value	5 1 1
Label1（ラベル）	
Caption	レベル

連載企画

アイデアで勝負！

Bug太郎のプログラム・タイム

その⑫

―――「アルゴリズム特集」―――

谷　裕紀彦

ごあいさつ

みなさんこんにちは，Bug太郎です。いやはや，月日が立つのは早いもので，今年もあと残りわずかになってしまいましたね。

みなさんはこの1年間に，何かいいことありましたか？僕は仕事三昧の日々で，あっという間だったような気がします（悲しい・)。

でも，こうしてベーマガで原稿を書かせていただくことで，みなさんから寄せられたお便りが，とても励みになりました。

これからも，より一層内容の濃いものを目指してがんばりたいと思いますので，応援よろしくお願いします。

それでは，今回もはりきって本題にうつりましょう。

便利なアルゴリズム特集

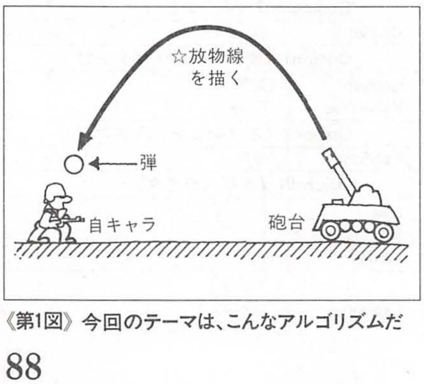
今回は，ゲームを作るうえで，とても便利なプログラムのアルゴリズムを二つ取り上げて説明したいと思います。

まず，一つめはサイドビューのゲームによく使われるアルゴリズムです。たとえば，砲台があって，その砲台から発射された弾が，放物線を描いて自キャラに向かって飛んでくるといったアルゴリズムです（**第1図参照**)。

BASICプログラムにすると**リスト1**のようになります。

《第1表》リスト1の変数表

X，Y	・・・	カーソルの中心X座標
EX	・・・	砲台の中心X座標
TX，TY	・・・	弾のXY座標



《第1図》今回のテーマは、こんなアルゴリズムだ

リスト1のアルゴリズム

リスト1の操作方法は，3角形のカーソル(自キャラ）を［4］，［6］キーで左右に移動し，スペース・キーを押せば，砲台から弾が発射されます。

さっそく，アルゴリズムの説明をしましょう。ポイントとなる部分は，230行から320行です。この部分が，弾の移動を行なうプログラムです。最も簡単と思われる弾道計算を使用しています。計算方法は，カーソルの中心座標と砲台の中心座標の差を求めて，その差をある段階数で割ります。割られた数値をX方向に段階数ぶんだけ足せば，確実に弾は命中します。ただし，これだけではY方向の変化はないので，弾は放物線を描きません。

そこで，Y方向の移動量を設定してやります。移動量の変化量を求めるにはつぎのような式で求まります。

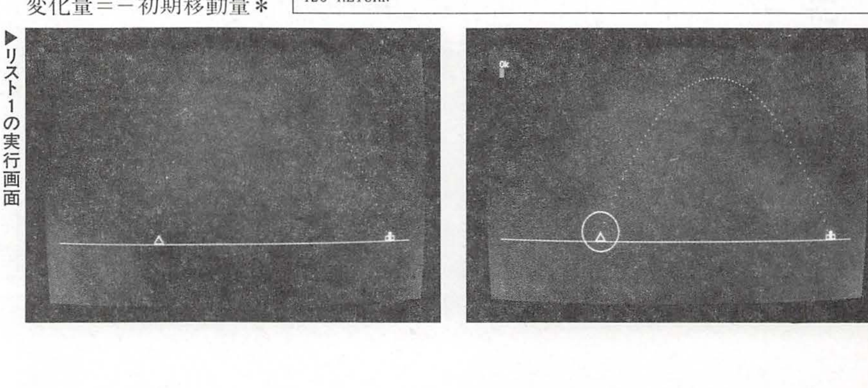
変化量＝－初期移動量＊2／段階数

リスト1では，初期移動量を－16，段階数を64に設定しているので変化量は0.5になります（270行)。これで，始点位置と終点位置まできれいな放物線を描いて弾を移動することができます。

《リスト1》弾が放物線を描いて飛んでくるアルゴリズムのプログラム・リスト

```
100 ' LIST 1
110 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1                ' PC-9801 ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ
120 SCREEN 3:CLS 3                              ' 640*400 ｶﾗｰﾓｰﾄﾞ
130 ' ﾍﾝｽｳ ｼｮｷｶ
140 X=320:EX=600:TX=600:TY=300
150 *MSCRN
160 LINE(EX-8,292)-(EX+8,299),6,B               ' ﾎｳﾀﾞｲ ﾋｮｳｼﾞ
170 LINE(EX-2,286)-(EX+2,299),6,BF              ' ﾎｳｼﾝ ﾋｮｳｼﾞ
180 LINE(0,300)-(639,300),2                     ' ｼﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ
190 *MAIN
200 GOSUB *MMOV
210 FOR T=0 TO 200:NEXT T                       ' ｳｪｲﾄ
220 IF INKEY$<>" " THEN GOTO *MAIN
230 *FIRE                                       ' ﾀﾏ ｲﾄﾞｳ
240 XN=(X-EX)/64:YN=-16
250 FOR I=1 TO 64
260  TX=TX+XN:TY=TY+YN
270  YN=YN+.5
280  PSET(TX,TY),6                              ' ﾀﾏ ﾋｮｳｼﾞ
290  FOR T=0 TO 200:NEXT T                      ' ｳｪｲﾄ
300 NEXT I
310 CIRCLE(TX,TY),32,6                          ' ﾊﾞｸﾊﾂ
320 END
330 *MMOV
340 IO=INP(&HE0):XN=0
350 XN=XN+(IO=239 AND X>16)-(IO=191 AND X<511)  ' ｶｰｿﾙ ｲﾄﾞｳ
360 IF XN=0 THEN GOTO *MPUT
370 LINE(X-8,286)-(X+8,299),0,BF                ' ｶｰｿﾙ ｼｮｳｷｮ
380 X=X+XN*4
390 *MPUT                                       ' ｶｰｿﾙ ﾋｮｳｼﾞ
400 LINE(X,286)-(X+8,299),7
410 LINE -(X-8,299),7:LINE -(X,286),7
420 RETURN
```

▶リスト1の実行画面



リスト2のアルゴリズム

つぎに，**リスト2**を見てください。これは何をするプログラムかといえば，自キャラが敵弾を誘導するプログラムです。

とりあえず，**リスト2**の操作方法ですけど，自機（三角形の物体）は，移動方向に勝手に移動しつづけます。移動方向を変えるには，

《リスト2》自キャラが敵弾を誘導するプログラム・リスト

```
100 ' LIST 2
110 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1                 ' PC-9801 ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ
120 SCREEN 3                                     ' 640*400 ｶﾗｰﾓｰﾄﾞ
130 *START
140 CLS 3                                        ' ｶﾞﾒﾝ ｸﾘｱ
150 ' ﾍﾝｽｳ ｼｮｷｶ
160 X=300:Y=200:MH=192
170 EX=340:EY=200:EH=64
180 SC=0:PS=2*3.14159/256
190 *MAIN
200 GOSUB *MMOV
210 GOSUB *EMOV
220 FOR T=0 TO 100:NEXT T                        ' ｳｪｲﾄ
230 LOCATE 35,0:PRINT "Score ";SC:SC=SC+1
240 IF(X-8<EX)*(X+8>EX)*(Y-8<EY)*(Y+8>EY)THEN GOTO *GOVER
250 GOTO *MAIN
260 *GOVER                                       ' ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
270 LOCATE 34,12:PRINT "GAME OVER"
280 LOCATE 32,14:PRINT "HIT RETURN KEY"
290 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 290
300 GOTO *START
310 *MMOV                                        ' ｼﾞｷ ｲﾄﾞｳ
320 IO=INP(&HE0)
330 LINE(X-8,Y-8)-(X+8,Y+8),0,BF                 ' ｼﾞｷ ｼｮｳｷｮ
340 MH=(MH+((IO=239)-(IO=191))*3)AND &HFF        ' ｼﾞｷ ｶｲﾃﾝ ﾎｳｺｳ ﾁｪﾝｼﾞ
350 HK=MH:LS=2:GOSUB *KEISAN
360 X=X+XN:IF X<8 THEN X=8 ELSE IF X>632 THEN X=632
370 Y=Y+YN:IF Y<8 THEN Y=8 ELSE IF Y>392 THEN Y=392
380 LS=8:GOSUB *KEISAN:X0=X+XN:Y0=Y+YN
390 HK=HK+96 AND &HFF:GOSUB *KEISAN:X1=X+XN:Y1=Y+YN
400 HK=HK+64 AND &HFF:GOSUB *KEISAN:X2=X+XN:Y2=Y+YN
410 LINE(X0,Y0)-(X1,Y1),7:LINE -(X2,Y2),7:LINE -(X0,Y0),7       ' ｼﾞｷ ﾋｮｳｼﾞ
420 RETURN
430 *EMOV                                        ' ﾃｷ ｲﾄﾞｳ
440 X1=EX:Y1=EY:X2=X:Y2=Y:GOSUB *HOKO
450 IF EH<>HK THEN GOSUB *EHMOV
460 HK=EH:LS=3:GOSUB *KEISAN
470 EX=EX+XN:IF EX<8 THEN EX=8 ELSE IF EX>632 THEN EX=632
480 EY=EY+YN:IF EY<8 THEN EY=8 ELSE IF EY>392 THEN EY=392
490 CIRCLE(EX,EY),8,2
500 RETURN
510 *EHMOV                                       ' ﾃｷ ﾎｳｺｳ ﾁｪﾝｼﾞ
520 HH=EH:HH=HH-HK:IF HH=>0 THEN 540
530 HH=HH+255
540 IF 128>HH THEN EH=EH-2 AND &HFE:GOTO 560
550 EH=EH+2 AND &HFE
560 RETURN
570 *KEISAN                                      ' ｲﾄﾞｳﾊﾊﾞ ｹｲｻﾝ
580 XN=COS(PS*(HK-64))*LS
590 YN=SIN(PS*(HK-64))*LS
600 RETURN
610 *HOKO
620 XA=INT(X2-X1):YA=INT(Y2-Y1)
630 IF XA<>0 THEN *HSTEP
640 HK=0:IF Y1<Y2 THEN HK=128
650 RETURN
660 *HSTEP
670 YA=YA/XA
680 AT=ATN(YA)                                   ' ｱｰｸ ﾀﾝｼﾞｪﾝﾄ ｦ ﾓﾄﾒﾙ
690 HK=((AT*256)/(3.14159*2))+64 AND &HFE
700 IF X1>X2 THEN HK=HK+128 AND &HFE
710 RETURN
```

《第2表》リスト2の変数表

X，Y	・・・	自機のＸＹ座標
MH	・・・	自機の移動方向
EX，EY	・・・	敵のＸＹ座標
EH	・・・	敵の移動方向
SC	・・・	スコア
PS	・・・	ラジアン変換用

4，6 キーで，左回転，右回転させる必要があります。

一応，単純なゲームになっています。誘導敵弾をいかに長い時間，逃げ切ることができるかというものです。

誘導させるプログラムは，このコーナーの第3回目に取り上げたアーク・タンジェント，いわゆる三角関数の応用で作ることができます。

このプログラムの誘導アルゴリズムを説明しましょう。まず敵弾から見て，自機が今どの方角にいるかアーク・タンジェントを使って調べます（610行から710行）。

方角がわかれば，今現在の敵弾の移動方角を，そちらの方角に少しずつ変化させれば誘導ルーチンは完成します（510行から560行）。

あとは，自機と敵弾をそれぞれの移動方角に移動，表示をして，当たり判定をいれればこのプログラムのできあがりです。

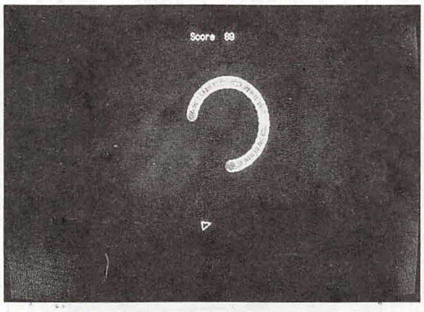
まとめ

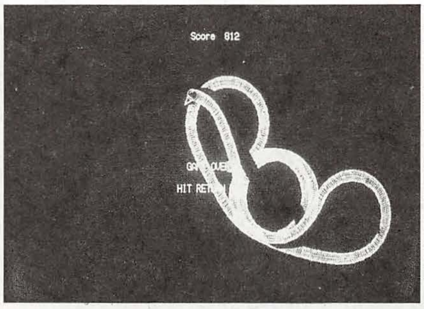
今回は，読者の中でも要望の強かったアルゴリズム中心の説明でしたけど，すこしは参考になったでしょうか？これからも，このような企画をどんどんやりたいと思いますので，こんなプログラムを作りたいが，アルゴリズムがわからない！ってな場合は，このコーナーにお手紙ください。

ほかにも，プログラムに関することならなんでも受け付けますので（恋の悩みなんてのはちと困る），お手紙お待ちしています。

それでは，また来月までさようなら。

▶リスト2の実行画面





●ミニ・コーナー●

Bug太郎のバグ退治―その2―

今回とりあげるエラー・メッセージは，

Subscript out of range

です。今回も先月とおなじく実験プログラムを作って説明したいと思います。

リスト1は，配列変数A(n)に190行のデータ四つを順次読んで代入するプログラムです。しかしながら，このプログラムを実行すると，

Subscript out of range in 150

このように，エラーが発生してしまいます。これは，いったい何がいけないのでしょうか。プログラムをみると，FOR～NEXT文ではたしかに4回のループでデータを読んで代入するようにプログラムしてあります。

じつはこの場合，配列変数の設定に問題があります。FOR～NEXT文では変数Iが，1から4まで繰り返すように設定してあります。エラーが発生したときの変数Iの状態をダイレクト・モードで見てみましょう。

PRINT I

これを実行すると，「4」と表示されます。つまり，配列変数A(4)に変数Aを代入しようとしたときにエラーが発生したのです。配列宣言している110行を見てみましょう。やはり，A(3)までしか宣言してありません。

正常に動作するプログラムが，リスト2になります。

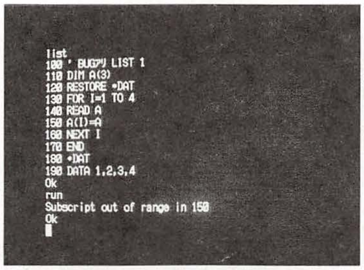
このエラーが発生したときの注意点は，配列変数の添字として使っている変数が，配列宣言している数字よりも大きくなっていないかをチェックすれば原因がすぐにわかります。

《リスト》Subscript out of rangeエラーのでるプログラム・リスト

```
100 ' BUGｱﾘ LIST 1
110 DIM A(3)
120 RESTORE *DAT
130 FOR I=1 TO 4
140 READ A
150 A(I)=A
160 NEXT I
170 END
180 *DAT
190 DATA 1,2,3,4
```

《リスト》リスト1を訂正したプログラム・リスト

```
100 ' BUGﾅｼ LIST 2
110 DIM A(4)
120 RESTORE *DAT
130 FOR I=1 TO 4
140 READ A
150 A(I)=A
160 NEXT I
170 END
180 *DAT
190 DATA 1,2,3,4
```



◀エラーがでたぞ



◀ハイ大丈夫

ザ・パソコンレクチャー

先生と生徒のための情報教育1・2・3

9時間目:「ソフトな話とハードな話」

by くりひろし





★何といっても，コンピュータで一番大事なのはソフトウエア。ソフトがなければ，たとえ最新のPentium搭載マシンでも，10年前の8086マシンに負けてしまうこともありうるのです。

★ハードウエアとソフトウエアのはざまに,「ファームウエア(Firmware)」があります。これは，プログラムなどのソフトウエアを，回路として組み込んで実行できるハードウエアです。一般には，特別な目的で使われる特注の拡張機器が多く，私たちにはまず関係ありません。

★ファームウエアは特殊な例ですが，これとは別に，技術革新により，かつてはソフトで実現しなければならなかったことをハードでやっている場合もあります。代表的なわかりやすい例でいうと，ゲームキャラのスプライト表示や回転，拡大／縮小機能等です。パソコン等にはあまりついていない機能なのに，似たようなことが実現できたりするのはなぜかというとソフトで拡大プログラム等を組んでいるからです。ゲーム機等では，ハードウエアそのものがスプライト機能を持っています。ソフト側ではその機能を使用するような命令を使えばいいだけです。

★タスクとは，プログラムの処理単位です。BASIC等では一度に一つのプログラム，つまりタスクが動作します（シングル・タスク)。これに対して，OS/2やUNIX等では複数のプログラムを同時に「実行」できます(マルチタスク)。Windowsの場合は，いくつもプログラムを起動できますが，一つのプログラムが実行されているときには，他のプログラムは停止しています(タスク切替え)。

★ソフトでは重要不可欠なOSですが，これも実は情報を扱うための手段の一部でしかないことに注意してください。本当に大事なのは，「情報」と，その使いみちです。しかし，使うための方法は多く知っているにこしたことはないのです。





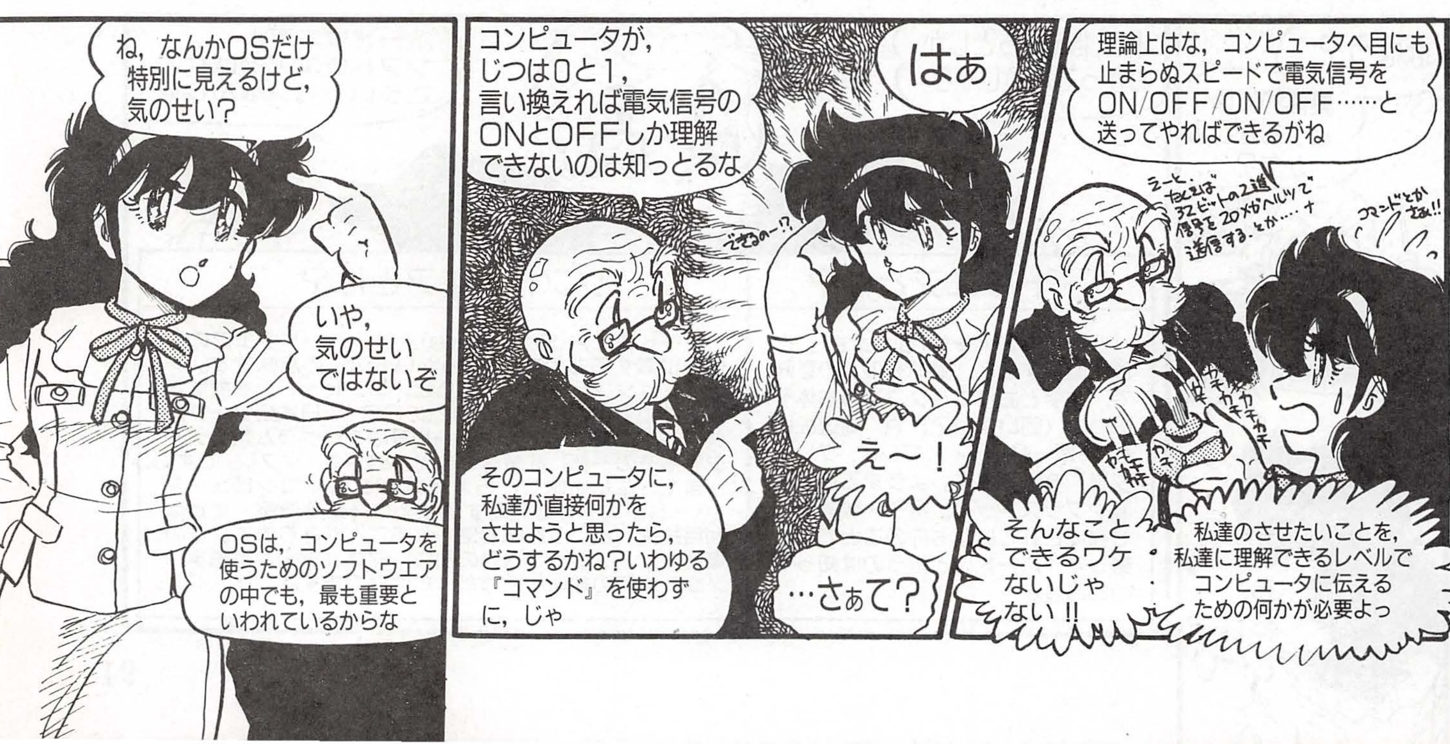


ハードウエアとは？	ソフトウエアとは？
「ハードウエア(Hardware)」とは，直訳すると「固いもの」の意味で，文字どおりにパソコンの本体そのもの（固いよね？）や，周辺機器（キーボード，ディスプレイ，プリンタ等）を指します。ようするに，金属やプラスチック，電子・機械部品で構成されているもののことです。略して「ハード」と言うのは知ってのとおり。	「ソフトウエア(Software)」は，ハードウエアの対極に位置するもので，「柔らかいもの」の意味です。一般的にはソフトウエアと言うと，コンピュータを機能させるための，MS-DOSなどのOSや，日本語ワープロ，ゲーム，グラフィック・ツール等のプログラム類（データ等もその一部）を意味します。略して「ソフト」です。 また，広い意味でとらえた場合には，「コンピュータ（ハードウエア）を利用するために必要な情報，または利用技術」という意味で使われることがあります。その場合には，プログラム等の他に，マニュアルや解説本，ノウハウ等の知識も含めたものになります。



ソフトウエアの分類

- ソフトウエア
  - 一般的な意味でのソフトウエア（プログラムとしてのソフトウエア）
    - OS(Operating System)：ハードウエアとのはしわたしを行ない，プログラムの動作を制御，管理するためのソフトウエア。MS-DOS等。
    - アプリケーション（利用者プログラム）コンピュータを使うためにOS上で動作するプログラム群。
      - 言語（CコンパイラやVISUAL BASICなど）
      - ツール（ワープロやグラフィック・ツール，データベースなど）
      - ゲーム（読者のみなさんには説明不要!!）
      - ⋮ 他 ⋮
  - 広い意味でのソフトウエア（利用技術としてのソフトウエア）
    - マニュアル（コンピュータそのものや，ソフトウエアの付属マニュアル類）
    - ドキュメント（パソコン雑誌の記事などの技術的な資料）
    - ノウハウ（コンピュータに関する知識，利用法のコツ，経験など）
    - ⋮ 他 ⋮





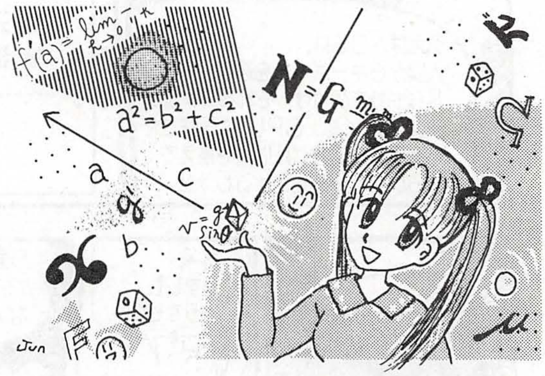
それが，OSなんだ!!
例えば，OSは，人間からキーボードを通し，コマンド(命令)を受付け，それをコンピュータ(正しくは，CPU)に理解できる命令(機械語だな)に置き換えて，いろいろと仕事をさせるわけだ
逆にコンピュータがわしら人間に伝えたいことは，人間の読める言葉(文字やデータ)に変えて，CRTディスプレイ等に表示してくれる
フロッピーディスクの読み書きや，プリンタへの印刷も，みなOSが仲立ちをしてくれているのね
OSがないと，じつはあたし達なにひとつコンピュータにさせられないのかぁ…
OSの3大機能
メモリ管理（メモリの割付や不正使用の監視などの管理を行なう）
タスク制御（一つまたは複数のプログラム動作を制御する）
入出力制御（データの装置間の入出力を制御する）
メモリ
管理
OS
制御
制御
制御
データ入力
データ出力
周辺機器
周辺機器
プログラム(タスク)
プログラム(タスク)
う〜〜〜〜ん
結局，『情報』を扱うためには，コンピュータのこと，ソフトウエアのこと，OSのこと…と全部理解しなくてはいけないのね！
あー，必ずしもそうでもない
しれっ
&@＊￥？！何でェー!?
『理解しなくちゃいけない』なんてことはないのだ
というより，知っていたほうが情報を扱うためにはよりいいってことだな
ポリ
ポリ
このへんが情報教育としてのむずかしいところでなぁ
OSとは何，とかソフトがどうとか周辺機器の内部がどう，なんてことは別に知らなくたって…
ワープロは使えるし，ゲームもできちゃうのね
…そーなんだ
でも，わかるわ，ワタシ
知ってるからこそオモシロクなるものっていっぱいあるわよね。
わかんないよりはわかってたほうが理解は深まるし，それになによりおもしろいわよね！
そのとおり！
そういえば情報教育も，小学校と中学校では教える内容のレベルがちがいますね！
おお，つぐ美くんわかっておるのぉっ
うーん，ソフトがどういうものかって，わかっていたようでけっこうむずかしいなぁ〜
カタチのないものじゃしのぉ
さーて，………ところでどう…する？
ソフトなしで，このパソコン
ううっ
ふふふっ，ダイジョーブ！
たじっ
!?
お年玉があるじゃーないですかぁっ？
お〜〜っ!?

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASICプログラミング講座

ふりこの動きを理解しよう！

《PC-9801シリーズ・FM TOWNS対応》



Written By　東 幸太

みなさんは，古い柱時計の内部に，左右に揺れながら正確に時を刻んでいるものを見たことがあるでしょうか？　これは，糸の先に五円玉を結び，一度動かすと規則正しく揺れる現象を利用したものです。

このように，ひもの先におもりを付けてつるしたものを“ふりこ”といいます。

このふりこは，その特徴を生かした場所で利用されています。そこで今回は，これらの特性についてパソコンでシミュレーションしてみることにしましょう。

また，ふりこの応用の中でも，とくにブランコに注目し，無意識に行なっている“ブランコのこぎかた”を調べてみることにします。

ふりこの方程式を考えてみよう

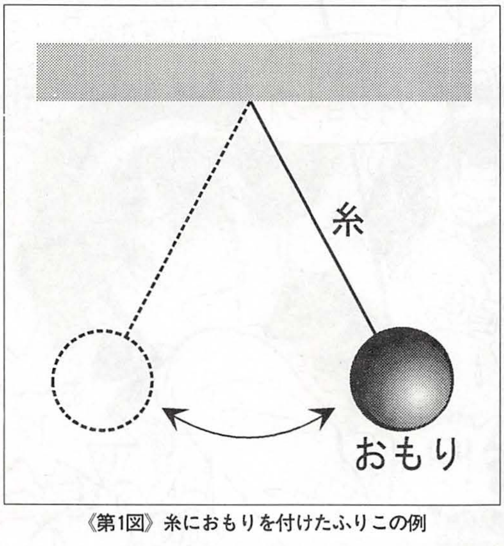
さて，まずはふりこの動作をパソコンでシミュレートしてみます。

そのためには，まず最初にふりこの運動方程式をたてなくてはなりません。ここでは，**第1図**に示すような，おもりを糸でつりさげているふりこを考えてみることにします。

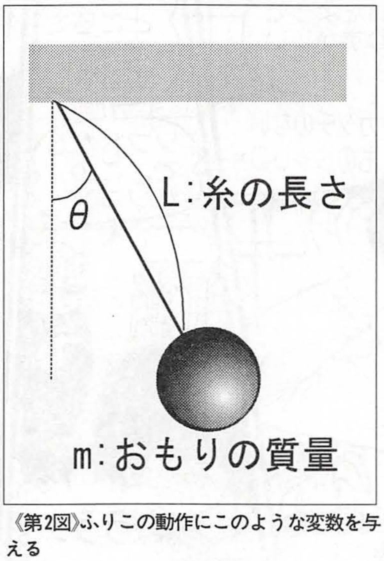
第1図の場合，糸の重さがおもりの重さと比較して十分小さいとすると，運動方程式はおもりだけについて考えればよいことになります。

糸の長さをL，おもりの重さをmとした場合に，糸が地面の垂線に対して**第2図**のように角度θ（シータ）をなす状況を考えます。このときのおもりには，**第3図**のような力が働きます。

まず，おもりにかかる重力Fg，そして，糸がおもりを引っ張る力Fnを見てください。ここで，Fnについては，糸が丈夫で伸びるようなことがないと考えると，Fnはおもりが糸の



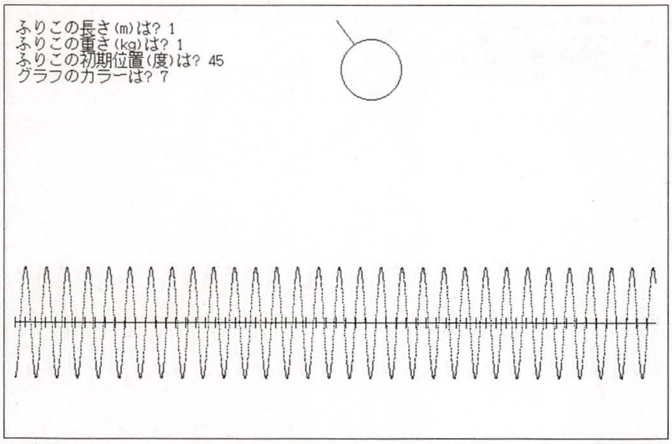
《第1図》 糸におもりを付けたふりこの例



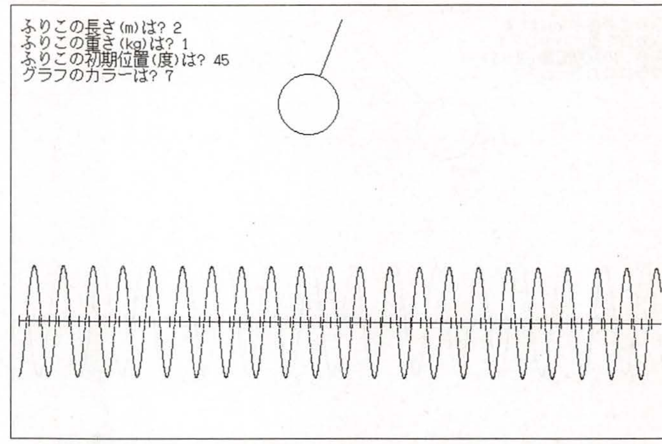
《第2図》ふりこの動作にこのような変数を与える



《第3図》 糸とおもりに働く力のようす



《写真1》リスト1を実行し，糸の長さを1m，おもりの重さを1kg，初期位置を45度とした場合。おもりは左右45度の範囲で振動することがわかる



《写真2》写真1に引き続き糸の長さを2m，おもりの重さを1kg，初期位置を45度とした場合。糸の長さが長くなると周期が長くなっていることがわかる

リスト入力の注意

このプログラム・リストは，PC-9801シリーズの『N88日本語BASIC (86)』対応となっています。DISK BASIC，MS-DOS BASICのどちらでも動作します（なるべく新しいバージョンを使用してください）。

FM TOWNSの『F-BASIC386』で入力する場合は，注釈に「TOWNSは」とあるところのみ，注釈のとおりに打ち込んでください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

方向にかけた力とつねに等しくなります。ですから，Fnはおもりにかかる他の力によってきまる量になり，単独で値がきまるということはありません。

糸の長さが変化しないということから，重力Fgは糸の方向に平行な成分Fg1と，垂直な成分Fg2にわけられます（**第4図**）。

ここで，Fg1はFnの特性により，つねにFnによってバランスが取れることになります。よって，残るFg2がおもりにかかる力となります。

このFg2を計算し，おもりにかかる力を求めれば，運動方程式をたてられます。この方程式は，つぎのようになります。

Fg2＝ma　　**a**：おもりの加速度

この式から，おもりに働く加速度を計算できるわけです。その結果を速度方程式に反映させれば，おもりの運動を求めることができます。

角度θによってきまるおもりの位置によって，Fg2の大きさは変化しますから，おもりの動きを求めるためには積分計算が必要となります。

そこで，この積分計算をパソコンに行なわせて，ふりこがふりこらしい動きをするかどうかを確認してみましょう。

《リスト1》ふりこの動作シミュレーション・プログラム・リスト

```
100 SCREEN 3                                    'TOWNSは 100 SCREEN@ 0
110 CONSOLE 0,25,0,1                            'TOWNSは 110 CONSOLE 0,25,0
120 WIDTH 80,25
130 CLS 3                                       'TOWNSは 130 CLS 0
140 ENDF=0
150 G=9.8                                       '重力加速度
160 DT=100
170 WHILE ENDF=0
180  X=0
190  INPUT "ふりこの長さ(m)は";L                  'ふりこの長さを入力
200  INPUT "ふりこの重さ(kg)は";M                 'ふりこの重さを入力
210  INPUT "ふりこの初期位置(度)は";R              'ふりこの初期位置を角度で入力
220  INPUT "グラフのカラーは";GC                  'グラフ表示のカラーコードを入力
230  RR=R*3.1416/180                            'ラジアン→度の変換
240  EF=0                                       '終了フラグ
250  GOSUB *WAKU
260  WHILE EF=0
270   GOSUB *MOVEFURIKO
280   C=0                                       'カラーを0にしてふりこを表示=ふりこを消す
290   GOSUB *PUTFURIKO
300   RR=NEWRR                                  '角度を更新
310   C=7                                       'カラーを7にしてふりこを表示する
320   GOSUB *PUTFURIKO
330   GOSUB *PUTGRAPH                           'ふりこの位置をグラフに表示
340   IF INKEY$=" " THEN EF=1
350  WEND
360  C=0                                        'カラーを0にしてふりこを表示=ふりこを消す
370  GOSUB *PUTFURIKO
380 WEND
390 END
400 *PUTFURIKO                                  '画面にふりこを表示する
410 LINE(320,0)-(320+L*30*SIN(RR),L*30*COS(RR)),C   'TOWNSは ～COS(RR)),PSET,C
420 CIRCLE(320+(L*30+30)*SIN(RR),(L*30+30)*COS(RR)),30,C
430 RETURN
440 *MOVEFURIKO
450 FG=M*G                                      'おもりに作用する重力を求める
460 FG2=-FG*SIN(RR)                             '糸と垂直方向に作用する力を求める
470 A=FG2/M                                     '力から加速度を求める
480 V=V+A/DT                                    '速度を加速度に応じて変化させる
490 NEWRR=RR+V/DT/L                             '移動量を変化角度に変換
500 RETURN
510 *PUTGRAPH
520 PSET(X,RR*70+300),GC                        '横軸に時間，縦軸に角度をとったグラフ
530 X=X+10/DT                                   'ドットを打つ座標を変更
540 IF X>639 THEN X=640
550 RETURN
560 *WAKU
570 LINE(0,300)-(639,300),7          'TOWNSは 570 LINE(0,300)-(639,300),PSET,7
580 FOR I=0 TO 63
590 LINE(I*10,295)-(I*10,305),7 'TOWNSは 590 LINE (I*10,295)-(I*10,305),PSET,7
600 NEXT
610 RETURN
```

ふりこの運動をパソコンでシミュレーション！

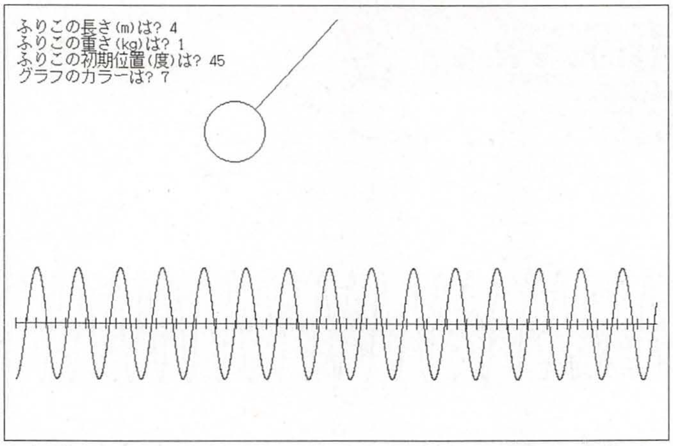
リスト1は，このようなふりこの運動をシミュレーションするプログラムです。

実行すると，糸の長さ，おもりの重さ，おもりの初期位置，グラフのカラーを聞いてきますので，それぞれ適当な値を入力してください。なお，おもりの初期位置は角度θによって与えるようになっています（単位は度）。

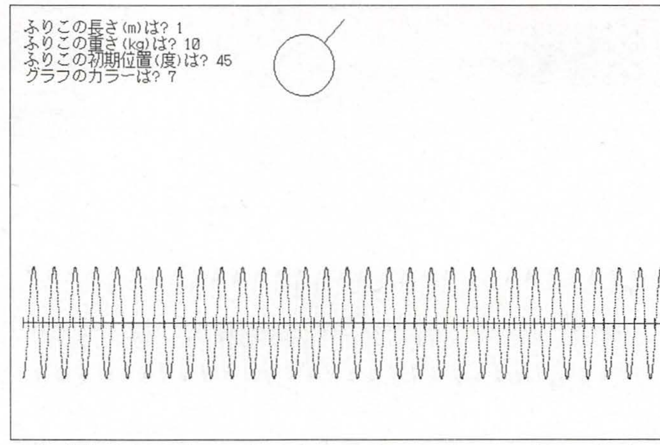
入力が完了すると，グラフィックでふりこの運動のようすが表示されます。画面上では，左右にふりこが振れていることがわかると思います。

また，横軸に時間，縦軸に角度をとったグラフが画面下方に表示されます（**写真1**）。

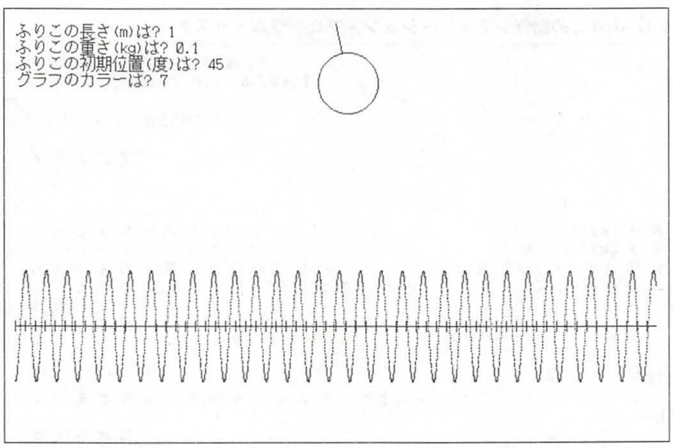
ここで，糸の長さやおもりの重さを変えてみましょう。これによって，ふりこの周期が



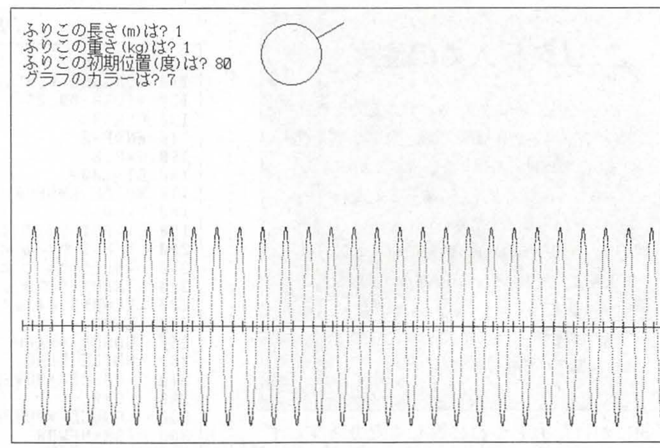
《写真3》引き続き糸の長さを4m，おもりの重さを1kg，初期位置を45度とした場合。周期が写真1の場合の丁度2倍になっていることがわかる



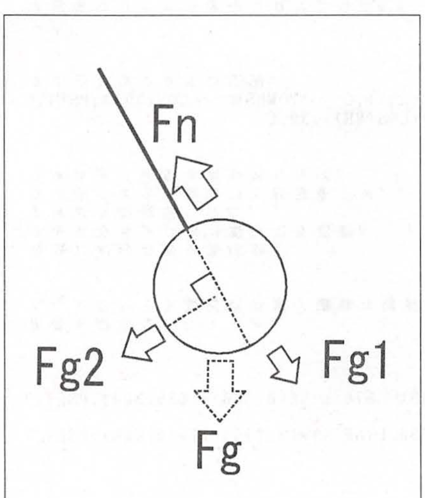
《写真4》今度はおもりの重さを変えて，糸の長さを1m，おもりの重さを10kg，初期位置を45度とした場合。写真1と同じ結果が得られる



《写真5》引き続き糸の長さを1m，おもりの重さを0.1kg，初期位置を45度とした場合。写真4とまったく同じ結果が得られる。つまり，おもりの重さは周期や振幅には影響しない



《写真6》つぎは初期位置を変えて，糸の長さを1m，おもりの重さを1kg，初期位置を80度とした場合

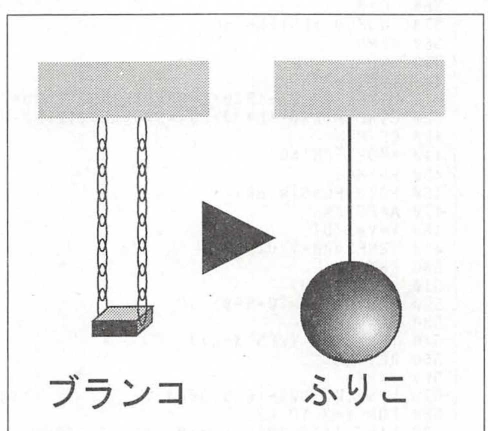


《第4図》糸に対して水平な成分Fg1と垂直な成分Fg2にわけて考えよう

変わります。

写真2は，**写真1**の場合より糸を2倍長くした結果です。このように，糸の長さを大きくすると，振動周期が長くなります。

また，**写真3**は**写真1**の4倍にした結果です。**写真1**と**写真3**から，ふりこの周期は糸の長さの2乗に比例することがわかります。



《第5図》ブランコをふりこと同じように考える

つぎに，おもりの重さを変えてみましょう。**写真4**は，**写真1**の場合よりおもりの重さを10倍にした結果です。また，**写真5**は1／10に短くした結果です。

これらの結果を見ると，周期は**写真1**と同じであることがわかります。つまり，ふりこの周期はおもりの重さとは関係ないわけです。

これは，おもりに働く重力がおもりの重さに比例し，加速度はおもりの重さと反比例するため，この二つが打ち消し合うためです。

最後に，おもりの初期位置を変化させてみましょう。**写真6**は，**写真1**の45度ではなく，80度にした結果です。また，**写真7**は20度にした結果です。

振幅はおもりの初期位置によってはっきりとちがいますが，周期については大きなちがいはありません。とくに，45度と20度のちがいは小さくなっています。

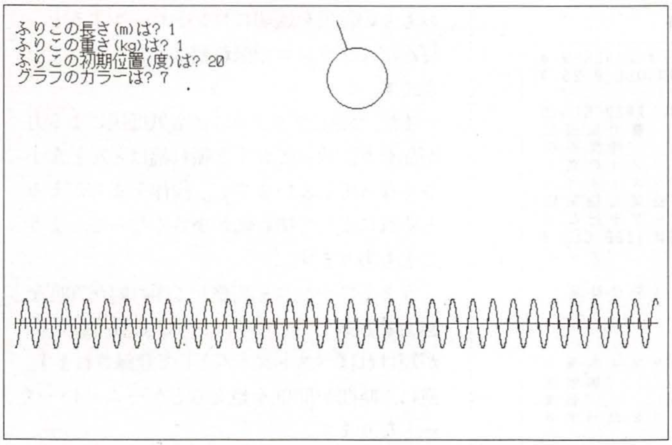
どうして人間はブランコをこげるの？

ふりこの特性がわかったところで，ふりこを応用しているブランコの運動について考えてみましょう。

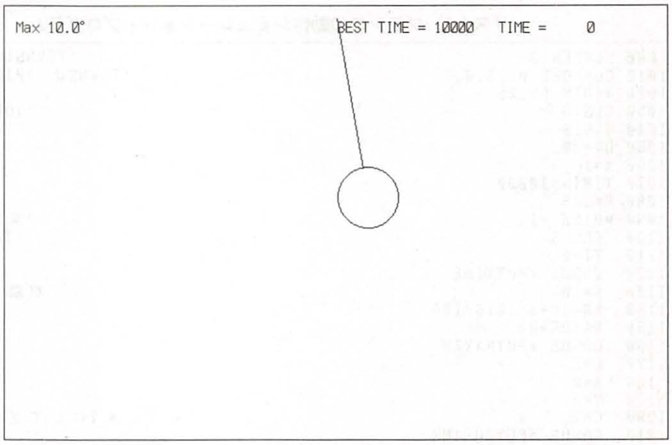
第5図のように静止したブランコは，たとえ人間が乗っていようと，これまで考えてきたふりこと同じものとなります。外部からの力が加わらないかぎり，このままでは空気などの摩擦によって次第に振動幅が小さくなり，最終的には止まってしまいます。

しかし，実際には，乗っている人間がブランコをこいで摩擦によるロスを補っているために，ブランコが振れ続きます。

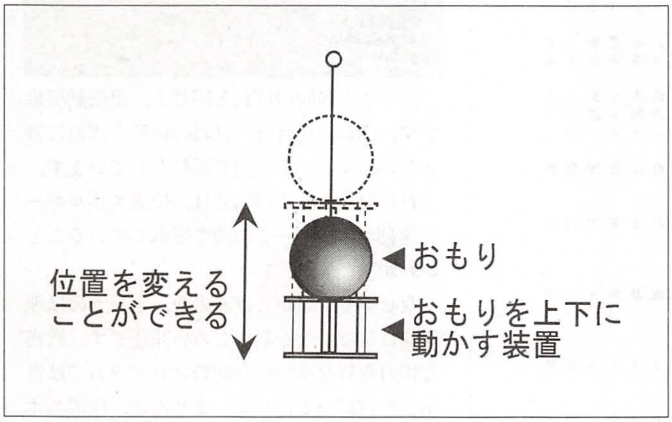
ブランコを座ったままこぐ状況を想像してみましょう。このときの動作は，座っている



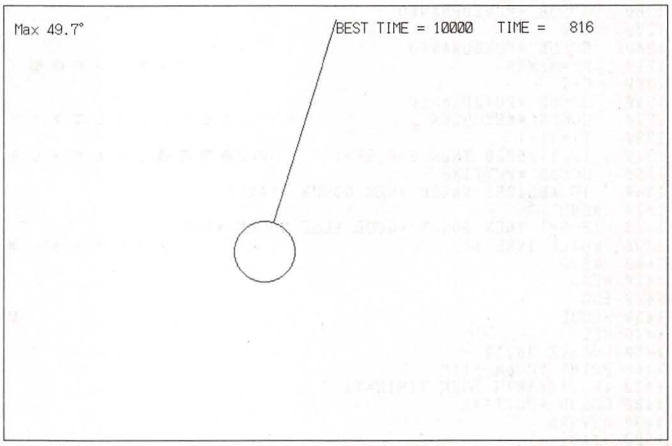
《写真7》引き続き糸の長さを1m，おもりの重さを1kg，初期位置を20度とした場合。初期位置がちがうと，周期がわずかに変化することがわかる。ただし，角度がある程度小さい場合はその差は非常に小さい



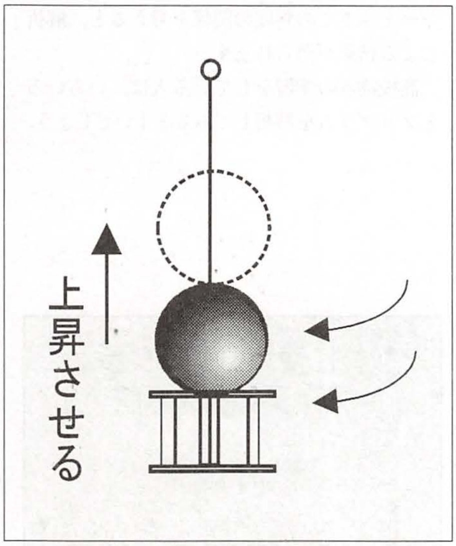
《写真8》リスト2を実行すると，このような画面になる。スペース・キーを押すとブランコが振れはじめる



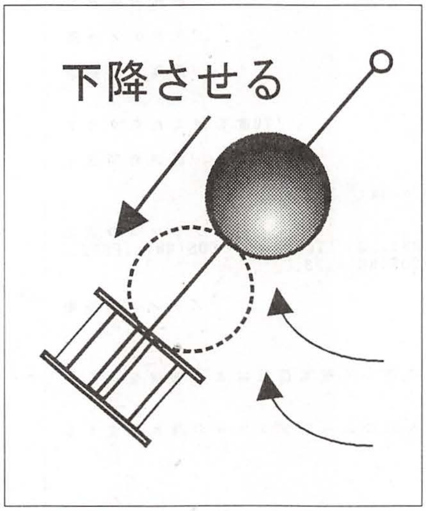
《第6図》おもりの位置を上下に調整できる装置があると？



《写真9》適切なタイミングでおもりの位置を調整すると，ブランコの振れ幅はどんどん大きくなっていく



《第7図》速度が大きいところでおもりを上にあげる



《第8図》それ以降はおもりを下にさげる

ために自由度が小さく，足を動かすぐらいしかありません。つまり，この足を動かすというところにブランコをこぐという動作の鍵があることになります。

簡単な例で考えてみよう

ブランコを，**第6図**のような簡単なモデルで考えてみます。ここでは，ブランコの上におもりが載っているような形を考え，そのおもりを自由に上昇／下降できるとします。

おもりを上下に動かすことによって，**第6図**のように重心の高さを変えられます。

ここで，ブランコが最下点である**第7図**のような状態になったところでおもりを上昇させ，そのあと**第8図**のような状態になったところでおもりを下降させるようにします。すると，**第7図**の時点では，水平方向速度が変化しないのにふりこの長さが変化することになり，ふりこの振幅（角度）が大きくなります。**第8図**の状態でおもりをさげていけば，おもりのブランコに対する位置はもとに戻ります。

この繰り返しを行なえば，どんどん振幅が増えていくことになるわけです。

ブランコを座ってこぐ場合，足の移動によって重心の位置を変化させ，上記のような操作を行なっているわけです。座ってこぐよりも立ってこいだほうが速いのは，重心の移動量を大きく取れるためです。

ブランコこぎプログラム

さて，ブランコをこぐ動作が理解できたところで，この運動をパソコンでシミュレーションしてみましょう。**リスト2**は，**第6図**のような簡単なブランコのモデルの動作をシミュレーションするプログラムです。

リスト2を実行すると，画面上には**写真8**のようにブランコのモデルが表示されます。ここで，何かキーを押すとブランコが振れはじめます。

ブランコが振れはじめたら，[8]キーと[2]キーでおもりの位置を上下に調整してください。

《リスト2》ブランコの動作シミュレーション・プログラム・リスト

```
1000 SCREEN 3                                       'TOWNSは 1000 SCREEN0 0
1010 CONSOLE 0,25,0,1                               'TOWNSは 1010 CONSOLE 0,25,0
1020 WIDTH 80,25
1030 CLS 3                                          'TOWNSは 1030 CLS 0
1040 G=9.8                                          '重力加速度
1050 DT=30                                          '時間刻み
1060 M=1                                            'ブランコの重さ
1070 TIMIN=10000                                    'ベストタイム
1080 B=.05                                          '空気抵抗係数
1090 WHILE -1                                       '無限ループを行なう
1100  CLS 3                                         'TOWNSは1100 CLS 0
1110  TI=0                                          'タイム
1120  GOSUB *PUTTIME
1130  R=10                                          '初期角度（単位は度）
1140  RR=10*3.1416/180                              'ラジアンに直す
1150  MAXRR=RR
1160  GOSUB *PUTMAXRR
1170  L=5                                           'ブランコの長さ
1180  A=0                                           '加速度
1190  V=0                                           '速度
1200  C=7                                           'カラーを7にしてブランコを表示する
1210  GOSUB *PUTBURANKO
1220  WHILE INKEY$=""                               'キー入力があるまで待つ
1230  WEND
1240  EF=0                                          'プレイ終了フラグ
1250  WHILE EF=0
1260   GOSUB *MOVEBURANKO                           'ブランコを動かす
1270   C=0                                          'ブランコを消す
1280   GOSUB *PUTBURANKO
1290   RR=NEWRR                                     'ブランコの座標（角度）を更新する
1300   C=7                                          'ブランコを表示する
1310   GOSUB *PUTBURANKO
1320   GOSUB *KEYCHECK                              'キー入力をチェックしてブランコの長さを変える
1330   TI=TI+1                                      '時間を進める
1340   IF TI>5000 THEN G=0:EF=1     '5000時間経過してもダメならゲーム・オーバー
1350   GOSUB *PUTTIME
1360   IF ABS(RR)>MAXRR THEN GOSUB *MAXUP           '最高角度更新
1370  WEND
1380  IF G=1 THEN GOSUB *GOOD ELSE GOSUB *BAD
1390  WHILE INKEY$<>" "                             'スペース・キーが押されるまで待つ
1400  WEND
1410 WEND
1420 END
1430 *GOOD                                          '最高角度基準クリア
1440 BEEP
1450 LOCATE 36,12
1460 PRINT "Good !!!"
1470 IF TI<TIMIN THEN TIMIN=TI                      'ベストタイム更新
1480 GOSUB *PUTTIME
1490 RETURN
1500 *BAD                                           'ゲーム・オーバー
1510 LOCATE 37,12
1520 PRINT "Bad ..."
1530 RETURN
1540 *PUTMAXRR                                      '最高角度表示
1550 LOCATE 0,0
1560 PRINT USING "Max ##.#°";MAXRR/3.1416*180       'ラジアン→度
1570 RETURN
1580 *MAXUP                                         '最高角度更新
1590 MAXRR=ABS(RR)
1600 GOSUB *PUTMAXRR
1610 IF MAXRR>70*3.1416/180 THEN G=1:EF=1           '70度を越えたらクリア
1620 RETURN
1630 *PUTTIME                                       '経過時間表示
1640 LOCATE 40,0
1650 PRINT USING "BEST TIME = #####   TIME = #####";TIMIN;TI
1660 RETURN
1670 *PUTBURANKO                                    'ブランコの表示
1680 LINE(320,0)-(320+L*30*SIN(RR),L*30*COS(RR)),C  'TOWNSは ～COS(RR)),PSET,C
1690 CIRCLE(320+(L*30+30)*SIN(RR),(L*30+30)*COS(RR)),30,C
1700 RETURN
1710 *MOVEBURANKO                                   'ブランコの移動
1720 FG=M*G
1730 FG2=-FG*SIN(RR)
1740 A=FG2/M
1750 V=V+A/DT-V*B/DT            '重力による加速に加えて空気抵抗による加速を加える
1760 NEWRR=RR+V/DT/L
1770 RETURN
1780 *KEYCHECK                                      'キー入力によってブランコの長さを変える
1790 K$=INKEY$
1800 IF K$="8" THEN GOSUB *UP
1810 IF K$="2" THEN GOSUB *DOWN
1820 RETURN
1830 *UP                                            'ブランコを短くする
1840 IF L=1 THEN RETURN
1850 C=0
1860 GOSUB *PUTBURANKO
1870 L=L-1
1880 C=7
1890 GOSUB *PUTBURANKO
1900 RETURN
1910 *DOWN                                          'ブランコを長くする
1920 IF L=10 THEN RETURN
1930 C=0
1940 GOSUB *PUTBURANKO
1950 L=L+1
1960 C=7
1970 GOSUB *PUTBURANKO
1980 RETURN
```

おもりの位置を適切にコントロールすると，だんだんブランコの振れ幅は大きくなっていきます。

また，つねにブランコには空気抵抗による力が加わり，放っておくと振れ幅はどんどん小さくなってしまいますし，操作をまちがえるとそれによって振れ幅が小さくなってしまうこともあります。

うまくブランコを調整して振れ幅が70度を越えるとクリアとなり，クリアに要した時間が短ければベストタイムとして登録されます。逆に，時間が5000を越えるとゲーム・オーバーとなります。

ブランコの動作理由を考えながら，おもりをコントロールしてみてください。

まとめ

ふりこも前回のばねと同じく，単振動現象です。ばねの場合は，ばねの位置とばねに蓄えたエネルギーとの間で振動をしています。これに対しふりこの場合は，位置エネルギーと運動エネルギーとの間で振動していることがわかります。

なぜブランコがこげるのか，というのは理論的にはなかなかおもしろい問題です。厳密な検討を行なうには今回のプログラムでは省略した点があるため適しませんが，位置エネルギーと運動エネルギー，そして位置エネルギーとふりこの角度の関係を考えると，解析による結果が得られます。

高校物理の学習をしている人は，いろいろとプログラムを解析してみるとよいでしょう。

教材に使えるプログラムやアイデアを大募集！

マイコンBASICマガジンでは，つぎのような原稿を募集しています。

- 「パソコンを使えば，こんなにわかりやすい！」という，教材に使えるプログラム
- 「こんなプログラムがあったら，授業もわかりやすいのになぁ」という，プログラムのアイデア
- 「うちの学校では，パソコンを使ってこういう授業をしている」という，教育現場レポート

プログラムを投稿するときには，特選プログラム・コーナー扉のきまりをよく読んで，同じ要領で投稿してください。掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

■あて先
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン
「先生と生徒のためのBASICプログラミング講座」原稿募集係

BM特選プログラム・コーナー



- ファミリーベーシック
- FM TOWNS
- MSX/2/2+/turboR
- PC-6001mkIISR
- PC-8801mkIISR
- PC-9801
- X1/turbo
- X68000
- PB-100
- PC-E500

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，“CHECKER FLAG”というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ(変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(X-BASIC Ver.2.0)等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

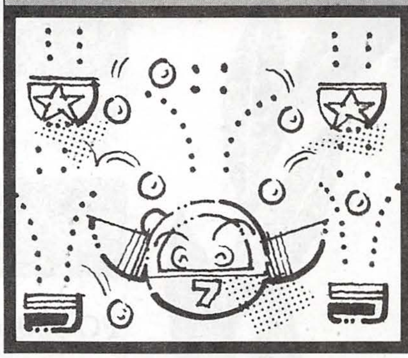
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係
(実用プログラムは，見やすいところに実用と書いてください)



タイトルどおりのパチンコゲーム

パチンコ2

寺井　章

遊びかた

Ⓐボタンでニタニタをジャンプさせ，落ちてくる玉を打ってください。ジャンプの高さに応じて玉の飛距離が変わります。

玉が穴（，）に入ると数字が回転しますので，Ⓐボタンで止めてください。同じ数字が三つ並べばフィーバーで，玉が(／)に入ってさえいればチューリップは開きっぱなしになります。ただし，一つでもアウトになるとフィーバーは解消されます。

チューリップは穴(・)が一つ，(─)が二つ，(／)が三つ開きます。打止めは出玉300です。右下の数字はハイスコアからアウトを引いた総合点です。

《第1表》変数表

変数	内容
X(V), Y(W)	…玉
YN	……………ニタニタ
A	……………玉の飛距離
G	……………釘その他障害物
F	……………フィーバーしているか
Z, Q	……………・の位置
R	……………出玉の数
HS	……………ハイスコア
M	……………アウト数

改造について

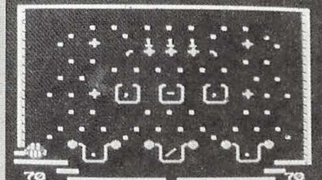
今回は，釘以外にチャッカー(穴)も動かすことができます。つぎの決まりを守って好みの台を作ってみてください。穴(／)は動かさないこと（ここが基準になっています)。チューリップは左右対称に置くこと，あとは自由です。試しに，と・とを入れ替えてみてください。両脇のチューリップが上に移動します。数字の回転速度は340行のI=0の数字で調整してください。

苦労したこと

玉の微妙な動きをだすのに苦労しました。

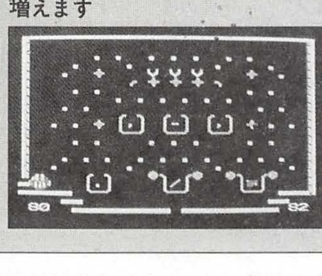
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	B20	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	C20
1	B20																											C20
2	B30							○		○			○		○		○			○		○						C20
3	B30					○					○								○					○				C20
4	B30				○			K00					V		V		V					K00			○			C20
5	B30										K70		K00		K00		K00		L00									C20
6	B30					○		○														○		○				C20
7	B30									○		○		○		○		○		○								C20
8	B30				○		○																○		○			C20
9	B30									K70		L00		K70		L00		K70		L00								C20
10	B30			○		○		K00		K60	，	K60		K60	―	K60		K60	，	K60		K00		○		○		C20
11	B30									L10	K50	L20		L10	K50	L20		L10	K50	L20								C20
12	B30					○		○					○		○		○					○		○				C20
13	B30																											C20
14	B30				○		○		○			○		○		○		○			○		○		○			C20
15	B30			○							○								○							○		C20
16	B30						K70		L00					K70		L00					K70		L00					C20
17	E40						K60	●	K60					K60	／	K60					K60	●	K60					C20
18	E40	E40	E40	E40	E40		L10	K50	L20					L10	K50	L20					L10	K50	L20		E40	E40	E40	C20
19					E40	E40																		E40	E40			
20						E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40		E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40				

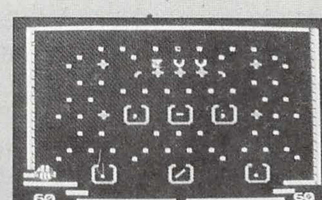
《第1図》パチンコ2のBGグラフィック



▲《写真1》左上から降ってくる玉をニタニタをつかって打ち返します

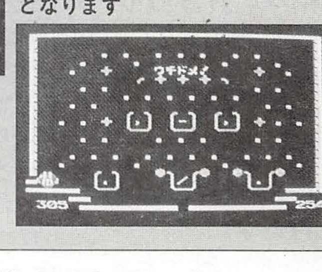
▼《写真2》打ち返した玉が釘の間を抜けて穴に落ちると玉が増えます





▲《写真3》中段にある左右の穴に玉がはいると上段のルーレットが回ります

▼《写真4》出玉が300を越えると打ち止めになってゲーム終了となります



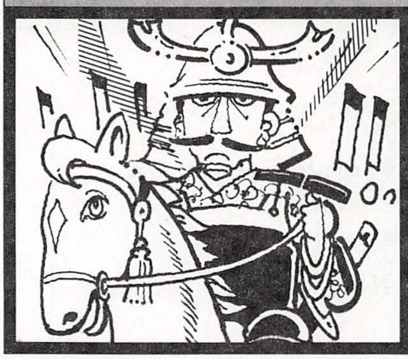
★ハガキに切れめを入れるのがだめなら，せめてハサミで切れるぐらいに伸ばしてください。(新潟県北蒲原郡・黒田信幸17才)……【影：ウワサによるとなんでも，ハガキをギューーーーッと引っ張っていると，だんだん伸びてくるとか……。つぐ美：ウソウソ。】

パチコン2のプログラム・リスト

```
10 SPRITE ON:CGSET 1,0:VIEW:GOSUB540:R=50:HS=R
20 FOR Z=4 TO 9:FOR Q=4 TO 16:IF SCR$(Z+2,Q+1)<>"." THEN NEXT:NEXT
30 DEF SPRITE0,(3,0,0,0,0)="g7"
40 DEF SPRITE1,(2,1,0,0,0)="XYZ「"
50 X=28:Y=50:A=0:V=0:W=3
60 'm6 タマ ウツ m6
70 IF K<0 THEN YN=YN+K:K=K+1:GOTO90
80 YN=154:K=13*(STRIG(0)+W=11)
90 IF YN-Y<9 THEN K=0:W=-7:V=6:A=Y*2:PLAY"T1O3Y2G1":POKE&H4015,15
100 IF Y<53 THEN W=W-(W<0):X=X+V
110 IF X>316-A THEN W=W+1:V=V-1:IF V=2 THEN140
120 Y=Y+W:SPRITE0,X,Y:SPRITE1,24,YN:GOTO70
130 'm6 ハンテイ m6
140 IF SCR$((X+4)/8-2,Y/8-2)=" " THEN K=0:GOTO220
150 G=PEEK(&H73)
160 IF G=239 OR G=240 THEN V=1+2*(G=239):Y=Y-2:GOTO220
170 IF G=215 THEN V=3+6*(SCR$((X+4)/8-3,Y/8-2)="k7"):Y=Y-4:GOTO220
180 IF G=188 THEN410
190 IF G<48 IF G>43 THEN240
200 IF K=8 THEN220
210 X=X-V:V=-SGN(V)*(5+3*(G=177)-RND(2)):Y=Y+(G=177):K=8:GOSUB480
220 X=X+V:Y=Y+2:SPRITE0,X,Y:GOTO140
230 'm6 セーフ m6
240 X=(X+4)/8*8:Y=Y/8*8+8:SPRITE0,X,Y:PAUSE45:SPRITE0
250 X=X/8-4:Y=Y/8-4
260 IF X=12 GOSUB550
270 K=9:GOSUB480:LOCATE0,20:PRINT"g7g7g7g7":PAUSE70:R=R+10:GOSUB490
280 ON G-44 GOSUB550,590
290 IF G=47 ON F+1 GOSUB590:GOSUB550
300 IF R>295 PLAY"R9G4RGRGR#B":LOCATE12,4:PRINT"ウチトメ!":GOTO460
310 IF G+F>44 THEN50
320 'm6 フィーハ゛ー ナルカ m6
330 K=1+K MOD 7:LOCATE11+F*2,4:PRINT K:PLAY"A1"
340 FOR I=0 TO 70:IF STRIG(0)<8 THEN NEXT:GOTO330
350 I=70:NEXT:PLAY"G3ARER7":F=F+1
360 IF F>1 AND A<>K GOSUB530:GOTO50
370 A=K:IF F<3 THEN K=RND(8):GOTO330
380 F=1:K=8:GOSUB550
390 PLAY"O2G4REG#B9R":GOSUB540:K=9:GOSUB550:GOTO50
400 'm6 アウト m6
410 FOR I=0 TO 8:SPRITE0,128,184+I:PLAY"C1":NEXT
420 IF F*W>0 GOSUB530
430 R=R+5*(W>0):M=M-(W>0):GOSUB500
440 IF R>0 THEN50
450 PLAY"G5FDC8RCRF2"
460 ON STRIG(0)+1 GOTO460:RUN
470 'm6 タマノ サフ゛ m6
480 POKE&H4000,175,203,28,K:RETURN
490 IF R>HS THEN HS=R
500 LOCATE0,20:PRINT R" "
510 LOCATE24,20:PRINT HS-M" ":RETURN
520 'm6 チューリッフ゜ノ サフ゛ m6
530 F=0:PLAY"R4EDC8":LOCATE12,4:PRINT"V V V"
540 PALET B 0,15,48,33,42-5*F:RETURN
550 FOR I=0 TO 2 STEP 2-F
560 X=Z+(12-Z)*I:Y=Q-(16-Q)*(I=1):ON 2+(K=9) GOSUB590,600:NEXT
570 IF K=9 PLAY"O3G1R5F"
580 X=12:Y=16:RETURN
590 IF SCR$(X,Y)=" " LOCATE X,Y:PRINT"h7L0 k7h7":RETURN
600 LOCATE X,Y:PRINT" k7 L0 ":RETURN
```

★「酢豚つくりモリモリ食ったブス」なんていうのはどうでしょう？ P.S.つぐ美さんのことではありません？(秋田市・at(SUS)Hi16才)……【つぐ美：あたりまえじゃない。ところで，なんで最後に“？”がついているの？ ちょっとat(SUS)Hi君っ／ 影：コワイコワイ……。】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V1.1 L10)用



多人数でも遊べる信長タイプのシミュレーション

戦國

てつさん

説明

今までに，あんまりない戦国ゲームです。

データ

国のデータは兵，金，城，税収があり，大名のデータは戦闘，政治があります。

あなたができること

「兵を買う」…1人3円，大名の政治とその国の税収に比例して雇える量が増えます。

「築城」…LV1あげるのに約5円くらい。値段の高さは一度にあげるLVとそのときの城レベルに比例し，大名の政治に逆比例します。

「戦い」…あとで説明します。

「町投資」…一度にあげる量に比例し，大名の政治に逆比例しますがそのときの町価値には関係ありません。

「情報」…国の情報とそこを治めている大名の情報を見ます。タダです。

「その他」…メッセージ・スピードと効果音の大きさを変更します。

築城と戦いと町投資は1回行なうとつぎのターンまでできません。

「移動」…兵士を他の国に移動します。

ゲームの流れ

コマンドは国単位で行ない，別の国に命令をだすときは何も押さずに⏎を押せば変われます。0を押せばその大名の行動ターンが終わりです。ここらへんは天下統一みたいなもんですね。

戦い

隣接国にのみ戦いに行けます。

攻められたほうは野戦，籠城，退却を選べます。野戦は勝てば何もなし，負ければ強制的に籠城にさせられます。

籠城は勝てば城レベルを減らされた分の半分ぐらい減らされます。負ければ残っていた兵士をすべて取られ，国も取られたうえに，城レベルも減ります。

退却は国をそのまま取られますが兵士は持って行けます。

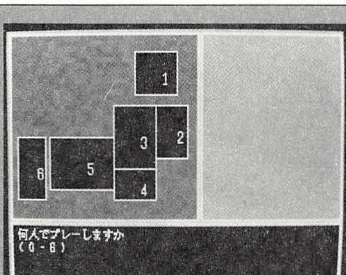
まとめ

だいたい天下統一1と同じようなもんです。プレイヤーを0にすればコンピュータだけで戦います。だいたい5年くらいすればどこかが統一してエンディングが見られますよ。人間が統一するとほんの少し変わります。⏎だけ入力するとキャンセルできます。

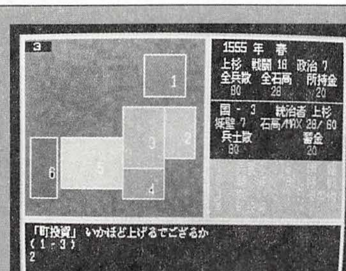
最後に

ヒマだったら2を作ろうかなと思う今日このごろ。その前にこれが載らなきゃ話になんないけどね。

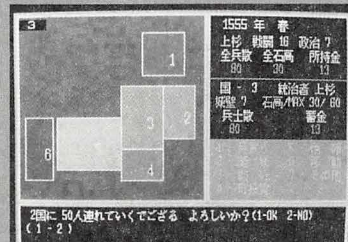
★　★



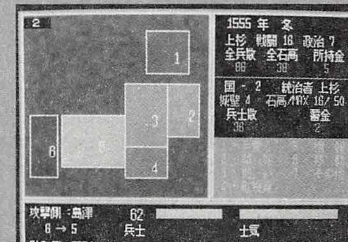
◀《写真1》多人数で遊べるので友達を何人かよんで遊ぼう



◀《写真2》最初のうちは自国のパワーアップに力をいれよう



◀《写真3》自国があるていど強くなったら敵国に攻め入ろう



◀《写真4》戦争はこんなかんじです。兵士がいなくなると負けです

★ページ数があんなに多いのに，定価が480円とは安いといつも思っています。他の人は，広告が多いからではないかと思っているかもしれませんが，ぼくはその広告を見るのも好きなんです。(千葉県印旛郡・神庭友宏14才)……【編：ベーマガには，楽しい広告が盛りだくさんです。】

戦國のプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE TIME:SCREEN @1:CLS:DIM GT#(1000):PASTEL 128
20 LINE (0,0)-(320,240),PSET,1,BF:FOR I=0 TO 2:SYMBOL (65+I,55+I),"戦國",5
,9,7:NEXT:GET@ (60,50)-(240,200),GT#,1:CLS
22 LINE (0,0)-(320,240),PSET,[120,120,120],BF
24 FOR I=0 TO 75:LINE (60,170-I)-(240,170-I),PSET,[100-I,250-I*3,0]:LINE (
60,I+20)-(240,20+I),PSET,[160-I*1.5!,250-I*2,0]:NEXT
30 PUT@ (60,20)-(240,170),GT#,,[120,120,120]:WHILE INKEY$<>"":WEND
40 PUT@ (58,18)-(238,168),GT#,PASTEL,[0,0,0]:PAINT@ (0,0),[60,60,60]:SYMBO
L (60,200),"PUSH ANY KEY TO START",1,.5!,7:WHILE INKEY$="":WEND
100 CLS:KK=6:HK=6:DIM X(11,30),Y(11,30),KN(KK,10),KU(KK,20),TK(KK,10),JY(H
K),KO(KK,10):FOR I=1 TO HK:JY(I)=I:NEXT
110 Z=5:FOR X=5 TO 179 STEP Z:FOR Y=5 TO 179 STEP Z:LINE (X,Y)-(X+Z-1,Y+Z-
1),PSET,[0,0,RND*25+150],BF:NEXT Y,X
200 FOR I=3 TO 1 STEP -1:DEF PEN 0,I:C=260-I*30:LINE (3,3)-(180,180),PSET,
[C,C,C],B:LINE (183,3)-(317,180),PSET,[C,C,C],B:LINE (3,183)-(317,237),PSE
T,[C,C,C],B:NEXT
300 DEF PEN 0,1:FOR I=1 TO KK:READ A,B,C,D:LINE (A,B)-(C,D),PSET,7,BF,0:KU
(I,7)=(A+C)/2:KU(I,8)=(B+D)/2:SYMBOL (KU(I,7),KU(I,8)),STR$(I),.8!,.8!,7:N
EXT
310 DATA 120,20,160,60, 140,70,170,120, 100,70,140,130, 100,130,140,160, 4
0,100,100,150, 10,100,36,160
400 FOR I=1 TO KK:READ TK(I,0):FOR J=1 TO TK(I,0):READ TK(I,J):NEXT J,I:DA
TA 2,2,3,2,1,3,4,1,2,4,5,2,3,5,3,3,4,6,1,5
450 FOR I=1 TO KK:KU(I,1)=I:FOR J=2 TO 6:READ KU(I,J):NEXT J,I:DATA 30,30,
7,20,35, 35,30,7,15,50, 75,30,6,30,60, 60,35,6,25,30, 70,30,7,20,28, 88,30
,8,22,45
500 FOR I=1 TO HK:KN(I,6)=I:READ KN$(I),KN(I,1),KN(I,2),KN(I,8),KN(I,9),KN
(I,10):NEXT:DATA 伊達,10,4,16,0,16,佐竹,8,9,24,24,0,上杉,16,7,0,0,32,武田,
10,15,0,32,0,毛利,13,13,0,32,24,島津,14,6,16,16,0
600 TT$(1)="野戦":TT$(2)="籠城":TT$(3)="逃亡":MT=2000:VV=2:ZA=32:ZB=32:ZC=
32:NE=1555:KI=0:FOR I=1 TO 7:READ KO$(I):NEXT:FOR I=1 TO 4:READ KI$(I):NEX
T:DATA 兵買う,築　城,戦　い,町投資,情　報,移　動,その他,春,夏,秋,冬
610 VV$(1)="L256@9604CC+DD+EFF+GG+AA+B":VV$(2)="L256@9603FF+GG+AA+BA+AG+GF
+FED+DC+C":VV$(3)="L256@9602F+FED+DC+C":VV$(4)="L256@3202BAGFGAGFEDC"
700 A$="何人でプレーしますか":ST=0:SK=KK:GOSUB *INP:IF KYA=1 THEN 700
800 IF B=0 THEN FOR I=1 TO KK:KN(I,5)=0:NEXT:GOTO 1000
850 FOR II=1 TO B
855 A$="プレーヤー"+STR$(II)+"はどこの国を選びますか":ST=1:NKY=1:SK=KK:GOS
UB *INP:IF KN(B,5)<>0 THEN A$="もう既に誰か選んでますよ":GOSUB *MES:GOTO 8
55
860 BB=B:A$=KN$(B)+"でよろしいですか":GOSUB *OKNO:IF B=2 THEN 855 ELSE KN(
BB,5)=II:NEXT
900 ZZ=0:FOR Z=1 TO KK-1:ZZ=ZZ-(KU(Z,1)=(KU(Z+1,1))):NEXT:IF ZZ>=KK-1 THEN
 A$="統一":GOSUB *MES:GOTO 5000
903 KI=KI+1:NE=NE-(KI>4):KI=KI+(KI>4)*4:FOR I=1 TO KK:KU(I,3)=KU(I,3)+INT(
KU(I,5)*(.5!-(KI=3)*2)):KU(I,5)=KU(I,5)+INT(RND*2):NEXT
905 GOSUB *NEH:IF KI=1 OR KI=3 THEN FOR I=1 TO KK:IF RND<.02! THEN A$="災
害が"+KACNV$(STR$(I))+"国に起こりました":GOSUB *MES:KU(I,4)=INT(KU(I,4)*.5
!):KU(I,5)=INT(KU(I,5)*.8!):KU(I,2)=INT(KU(I,2*.8!)):NEXT ELSE NEXT
910 GOSUB *KEI:FOR I=1 TO KK:FOR J=1 TO 7:KO(I,J)=0:NEXT J,I
1000 FOR Z=1 TO KK:KO(Z,1)=INT(KU(Z,5)*(KN(KU(Z,1),2)+9)/(4*15)):NEXT
1005 FOR I=1 TO HK*2:SWAP JY(INT(RND*HK)+1),JY(INT(RND*HK)+1):NEXT
1010 FOR QI=1 TO HK:IK=JY(QI):IU=0:IF KN(IK,4)=0 THEN 1990
1020 FOR Z=1 TO KK:IF KU(Z,1)=IK THEN IU=Z
1025 NEXT:IF IU=0 THEN A$="おいおい":GOSUB *MES:END
1030 IF KN(IK,5)=0 THEN GOSUB 2000:GOTO 1990
1100 ZZ=IK:GOSUB *KUH:GOSUB *KMH:ZZ=IU:GOSUB *KNH:GOSUB *TIN
1200 A$="さあどうしますか":ST=0:SK=7:NKY=1:GOSUB *INP:ZK=IU:IF B$="" THEN
GOSUB 1900:GOTO 1200 ELSE IF B<1 THEN 1990 ELSE ON B GOSUB 1400,1500,1600,
1700,1800,1920,1950:GOTO 1200
1400 IF KU(IU,3)<3 THEN GOSUB *TAR:RETURN ELSE IF KO(IU,1)<1 THEN A$="もう
今季は兵士を雇えないでござる":GOSUB *MES:RETURN
1410 A$="「兵を買う」　何人買うでござるか(一人３円)":ST=1:SK=INT(KU(IU,3)/
3):IF SK>KO(IU,1) THEN SK=KO(IU,1)
1420 GOSUB *INP:IF KYA=1 THEN RETURN ELSE ZZ=B:GOSUB 2840:GOSUB *KHYO:RETU
RN
1500 IF KO(IU,2)>0 THEN A$="もう既に建築中でござるよ":GOSUB *MES:RETURN EL
SE GOSUB 2853:IF ZZ<1 THEN IF KU(IU,2)>=40 THEN A$="無理でござる":GOSUB *M
ES:RETURN ELSE GOSUB *TAR:RETURN
1510 A$="「築城」　レベルをどれほど上げるでござるか　":ST=1:SK=ZZ:GOSUB *IN
P:IF KYA=1 THEN RETURN
1518 ZQ=B:Z=B:GOSUB 2855:A$=STR$(Z)+" かかるでござる　良いでござるか？":GOS
UB *OKNO:IF B=2 THEN 1510
1520 ZZ=ZQ:GOSUB 2850:GOSUB *KHYO:RETURN
1600 IF KU(IU,2)<1 THEN A$="兵が居ないのに何を言うでござるか":GOSUB *MES:R
ETURN ELSE IF KO(IU,3)>0 THEN A$="もう何処かに攻めたでござるよ":GOSUB *MES
:RETURN
1610 A$="何処にでござるか":FOR I=1 TO TK(IU,0):A$=A$+STR$(TK(IU,I)):NEXT:S
T=1:SK=KK:GOSUB *INP:IF KYA=1 THEN RETURN
1615 Z=0:FOR I=1 TO TK(IU,0):Z=Z-(TK(IU,I)=B):NEXT:IF Z<1 THEN A$="そんな
所は行けないでござるよ":GOSUB *MES:GOTO 1610
1617 IF KU(B,1)=IU THEN A$="自分の所に攻めるのは良くないでござるよ":GOSUB
*MES:GOTO 1610
1620 WK=B:A$="何人送り込むでござるか":ST=1:SK=KU(IU,2):GOSUB *INP:IF KYA=1
 THEN 1610
1625 GK=IU:GN=B:A$=STR$(WK)+"国に"+STR$(GN)+"人連れていくでござる　よろし
いか？":GOSUB *OKNO:IF B=2 THEN 1620
1630 KU(GK,2)=KU(GK,2)-GN:GOSUB 2900:GOSUB *TIN:GOSUB *KHYO:RETURN
1700 IF KO(IU,4)>0 THEN A$="もう投資したでござる":GOSUB *MES:RETURN ELSE G
OSUB 2863:IF ZZ<1 THEN IF KU(IU,5)>=KU(IU,6) THEN A$="無理でござるよ":GOSU
B *MES:RETURN ELSE GOSUB *TAR:RETURN
1710 A$="「町投資」　いかほど上げるでござるか":ST=1:SK=ZZ:GOSUB *INP:IF KYA
=1 THEN RETURN
1720 ZQ=B:Z=B:GOSUB 2865:A$=STR$(Z)+" かかるでござる　いいでござるか？":GO
SUB *OKNO:IF B=2 THEN 1710 ELSE ZZ=ZQ:GOSUB 2860:GOSUB *KHYO:RETURN
1800 A$="「情報」　どこの国を見ますか":ST=1:SK=KK:GOSUB *INP:IF KYA=1 THEN
 RETURN
1810 QL=B:ZZ=QL:GOSUB *KNH:ZZ=KU(QL,1):GOSUB *KUH:GOSUB *MEK:A$="何か押し
てくだされ":ZY=2:ZX=80:GOSUB *MHY:WHILE INKEY$="":WEND:ZZ=IK:GOSUB *KUH:ZZ
=IU:GOSUB *KNH:RETURN
1900 Z=0:FOR I=1 TO KK:Z=Z-(KU(I,1)=IK):NEXT:ZQ=Z:IF ZQ<2 THEN A$="国が一
つしかないのに何を言うでござるか":GOSUB *MES:RETURN
1905 A$="どこの国にしますか":ST=1:SK=KK:GOSUB *INP:IF KYA=1 THEN RETURN EL
SE Z=0:FOR I=1 TO TK(IU,0):Z=Z-(KU(B,1)=IK):NEXT:IF Z<1 THEN A$="そこはわ
が国で無いでござるよ":GOSUB *MES:GOTO 1900
1910 IU=B:GOSUB *KHYO:RETURN
1920 IF KU(IU,2)<1 THEN A$="兵士がいないでござるよ":GOSUB *MES:RETURN
1930 MM=IU:A$="どこの国に送るんでござろうか":ST=1:SK=KK:GOSUB *INP:IF KU(B
,1)<>IK THEN A$="そこはうちの国でないでござるよ":GOSUB *MES:GOTO 1930 ELSE
 IF KYA=1 THEN RETURN
1940 MS=B:A$="何人送るんでござるか":ST=1:SK=KU(IU,2):GOSUB *INP:IF KYA=1N
THEN RETURN ELSE Z1=MM:Z2=MS:Z3=B:GOSUB 2870:GOSUB *KHYO:RETURN
1950 A$="効果音(1) メッセージ(2) どちらでござるか":ST=1:SK=2:GOSUB *INP:IF
 KYA=1 THEN RETURN ELSE ON B GOSUB 1955,1960:RETURN
1955 A$="今は"+STR$(VV)+" どうするでござるか":ST=0:SK=15:GOSUB *INP:IF KYA
=1 THEN RETURN ELSE VV=B:RETURN
1960 A$="今は"+STR$(MT)+" どうするでござるか":ST=0:SK=30000:GOSUB *INP:IF
KYA=1 THEN RETURN ELSE MT=B:RETURN
1990 GOSUB *KEI:NEXT:GOTO 900
1999 END
2000 FOR IU=1 TO KK:IF KU(IU,1)<>IK THEN 2500
2010 ZK=IU:Z=INT(KU(IU,3)/3):IF Z>KO(IU,1) THEN Z=KO(IU,1)
2020 ZZ=Z:GOSUB 2840
2030 GOSUB 2863:IF ZZ>1 THEN ZZ=INT(ZZ/2.2!)+1:GOSUB 2860
2040 GOSUB 2853:IF ZZ>1 THEN ZZ=INT(ZZ/2.6!)+1:GOSUB 2850
2050 SK=0:CK=0:ST=99999:CT=0:FOR Z=1 TO TK(IU,0):ZZ=TK(IU,Z):IF KU(ZZ,1)=I
K THEN 2070
2055 IF ST>KU(ZZ,2) THEN ST=KU(ZZ,2):CT=ZZ
2060 IF SK<KU(ZZ,2) THEN SK=KU(ZZ,2):CK=ZZ
2070 NEXT:IF ST>99998 THEN 2110
2080 ZO=RND*.4!+.6!:ZP=RND*1.2!+.3!:IF KU(IU,2)-KU(CK,2)*ZO>KU(CT,2)*ZP TH
EN 2090 ELSE 2500
2090 GK=IU:GN=INT(KU(IU,2)-KU(CK,2)*ZO)+1:IF INT(CK)=INT(CT) THEN GN=INT(K
U(IU,2))
2100 KU(GK,2)=KU(GK,2)-GN:WK=CT:GOSUB 2900:GOSUB *TIN:GOTO 2500
2110 ZP=0:SK=-1:CK=0:FOR I=1 TO KK:IF KU(I,1)<>IK THEN 2140
2120 ZZ=0:ZP=ZP+1:FOR Z=1 TO TK(I,0):ZZ=ZZ-KU(TK(I,Z),2)*(KU(TK(I,Z),1)<>I
K):NEXT:IF SK<ZZ THEN CK=I:SK=ZZ
2140 NEXT:IF ZP>=KK THEN 2500
2150 Z1=IU:Z2=CK:Z3=KU(IU,2):GOSUB 2870:GOTO 2500
2500 NEXT:RETURN
```

★久しぶりにベーマガを買いました。といっても１か月ぶりなんですけどね。要するに毎月購読してるっていいたかっただけです。(埼玉県北葛飾郡・ひみくん19才)……【影：おお，ひみくん。久しぶりだなぁ。私は，一日千秋の思いをして待っていたんだよ。】

```
2840 KU(ZK,3)=KU(ZK,3)-ZZ*3:KU(ZK,2)=KU(ZK,2)+ZZ:KU(ZK,5)=KU(ZK,5)-INT(ZZ/
2):KO(ZK,1)=KO(ZK,1)-ZZ:RETURN
2850 ZW=ZZ:Z=ZZ:GOSUB 2855:KU(ZK,3)=KU(ZK,3)-Z:KU(ZK,4)=KU(ZK,4)+ZW:KO(ZK,
2)=1:RETURN
2853 ZZ=0:Z=0:WHILE Z<KU(ZK,3) AND KU(ZK,4)+ZZ<=40:ZZ=ZZ+1:Z=ZZ:GOSUB 2855
:WEND:ZZ=ZZ-1:RETURN
2855 Z=INT(Z^2*3*8*(KU(ZK,4)+2)/(KN(KU(ZK,1),2)+1)/5)+6:RETURN
2860 ZW=ZZ:Z=ZZ:GOSUB 2865:KU(ZK,3)=KU(ZK,3)-Z:KU(ZK,5)=KU(ZK,5)+ZW:KO(ZK,
4)=1:RETURN
2863 ZZ=0:Z=0:WHILE Z<KU(ZK,3) AND KU(ZK,5)+ZZ<=KU(ZK,6):ZZ=ZZ+1:Z=ZZ:GOSU
B 2865:WEND:ZZ=ZZ-1:RETURN
2865 Z=INT(Z^1.5!*3*8/(KN(KU(ZK,1),2)+2)):RETURN
2870 KU(Z1,2)=KU(Z1,2)-Z3:KU(Z2,2)=KU(Z2,2)+Z3:RETURN
2900 KO(GK,3)=1:WN=KU(WK,2):KU(WK,2)=0:WS=100:GS=100:ZQ=0:FOR I=1 TO TK(WK
,0):ZQ=ZQ-(KU(TK(WK,I),1)=KU(WK,1)):NEXT:IF ZQ>0 THEN ZQ=1
2905 IF KN(KU(WK,1),5)>0 THEN A$=KN$(KU(WK,1))+"様  "+STR$(GK)+"国  "+KN$(KU
(GK,1))+"が "+STR$(WK)+"国に "+STR$(GN)+"で来た 野戦(1)籠城(2)退却(3)":ST=1:
SK=2+ZQ:NKY=1:GOSUB *INP:TT=B:GOTO 2910
2907 IF KU(WK,4)>GN/1.3! THEN TT=2 ELSE IF WN<GN/1.8! AND ZQ>0 THEN TT=3 E
LSE TT=1
2910 SR=KU(WK,4):A$=KN$(KU(GK,1))+"が攻めた "+STR$(WK)+"国の  "+KN$(KU(WK,1)
)+"は  "+TT$(TT)+" するようでござるな":GOSUB *MES:ON TT GOTO 2912,2940,2960

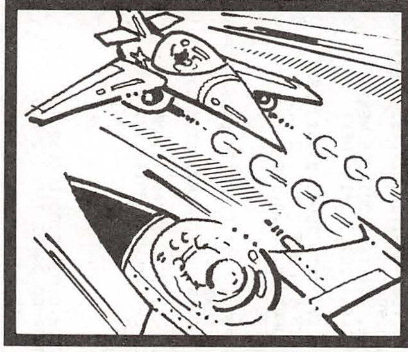
2912 GOSUB *MEK:A$="攻撃側  :"+KN$(KU(GK,1)):ZX=10:ZY=1:GOSUB *MHY:A$="防御
側  :"+KN$(KU(WK,1)):ZY=3.5!:GOSUB *MHY:A$="兵士":ZY=2.25!:ZX=100:GOSUB *MH
Y:A$="士気":ZX=210:GOSUB *MHY:A$=STR$(GK)+" → "+STR$(WK):ZX=20:GOSUB *MHY
2920 GOSUB *SNH
2922 WD=(GN+50)*(KN(KU(GK,1),1))*(WN+50)*GS/(15*500*100*3*1.2!):GD=(WN+50)
*(KN(KU(WK,1),1))*(GN+50)*WS/(15*500*100*3*1.2!):WH=((GN+5)/(WN+5))^2*(KN(
KU(GK,1),1)+2)*2/20:GH=((WN+5)/(GN+5))^2*(KN(KU(WK,1),1)+2)*2/20
2925 WN=WN-WD:GN=GN-GD:WS=WS-WH:GS=GS-GH:IF WS<1 OR WN<1 THEN IF GN>0 AND
GS>0 THEN TT=2:GOSUB *SNH:GOTO 2940
2930 IF GN<1 OR GS<1 THEN GOSUB *SNH:FOR WWT=1 TO MT*3:NEXT:GOTO 2932 ELSE
 2920
2932 A$="攻めた  "+KN$(KU(GK,1))+"は 負けてしまったでござるよ":GOSUB *MES:I
F GN<1 THEN GN=0
2933 IF WN<1 THEN WN=0
2935 KU(GK,2)=KU(GK,2)+INT(GN):KU(WK,2)=KU(WK,2)+INT(WN):GOSUB *KEI:RETURN

2940 GN=INT(GN):FOR WWT=1 TO MT*1.5!:NEXT
2942 A$="Lv."+STR$(INT(SR))+STR$(GN)+"人":EK=4:GOSUB *KO:GOSUB *MES:GN=GN-
1:SR=SR-KN(KU(GK,1),1)/(20*(SR+2))*((4+RND)*.8!):SR=SR-KN(KU(GK,1),2)*(GN+
10)/(1000*(SR+5))*((4+RND)*.8!)
2945 IF GN<1 THEN 2950 ELSE IF SR<1 THEN 2953 ELSE 2942
2950 KU(WK,4)=INT((KU(WK,4)+SR)/2):KU(WK,4)=KU(WK,4)+INT((KU(WK,4)<1)*-1):
GOTO 2932
2953 KU(WK,4)=INT((KU(WK,4)+SR)/2):KU(WK,4)=KU(WK,4)+INT((KU(WK,4)<1)*-1):
IF ZQ>0 THEN 2956 ELSE A$=KN$(KU(WK,1))+"は  負けた上逃げる所が無いでござ
るな":GOSUB *MES:KU(WK,2)=INT(GN+WN):KU(WK,1)=KU(GK,1):GOSUB *KEI:RETURN
2956 GOSUB *NIS
2958 KU(WK,1)=KU(GK,1):KU(WK,2)=INT(GN+WN):GOSUB *KEI:RETURN
2960 GOSUB *NIS
2970 KU(B,2)=INT(KU(B,2)+WN):KU(WK,1)=KU(GK,1):KU(WK,2)=INT(GN):GOSUB *KEI
:RETURN
2999 END
3000 *INP:WHILE INKEY$<>"":WEND:GOSUB *MEK:RET=0:Z$="":B$="":KYA=0:SG=LEN(
STR$(SK))-1:ZX=10:ZY=1:GOSUB *MHY:A$="("+STR$(ST)+" -"+STR$(SK)+" )":ZY=2:
GOSUB *MHY
3010 Z$=INPUT$(1):Z=ASC(Z$):IF Z=8 AND LEN(B$)>0 THEN B$=MID$(B$,1,LEN(B$)
-1):QY=3:GOSUB *GSY:A$=B$:GOSUB *MHY:GOTO 3010
3011 IF Z=27 AND NKY=0 THEN KYA=1:NKY=0:RETURN
3012 IF Z=13 THEN IF B$="" AND NKY=0 THEN KYA=1:RETURN ELSE 3040
3013 IF LEN(B$)>=SG THEN 3010
3020 Z=VAL(Z$):IF Z$<>"0" AND Z=0 THEN BEEP:GOTO 3010
3030 B$=B$+MID$(STR$(Z),2):X=10:ZY=3:A$=B$:GOSUB *MHY:GOTO 3010
3040 B=VAL(B$):IF B>SK OR B<ST THEN BEEP:GOTO 3010
3050 NKY=0:RETURN
3100 *MHY:SYMBOL (ZX,ZY*13+176),A$,.64!,.7!,[ZA*7.9!,ZB*7.9!,ZC*7.9!]:ZA=3
2:ZB=32:ZC=32:RETURN
3200 *MEK:LINE (5,186)-(315,235),PSET,0,BF:RETURN
3300 *GSY:LINE (10,ZY*13+176)-(316,ZY*13+189),PSET,0,BF:RETURN
```

```
3400 *MES:GOSUB *MEK:ZY=1:ZX=10:GOSUB *MHY:FOR WTT=1 TO MT:NEXT:RETURN
3500 *NEH:LINE (185,5)-(315,19),PSET,0,BF:SYMBOL (190,8),KACNV$(STR$(NE))+
"年  "+KI$(KI),.7!,.7!,7:RETURN
3600 *KUH:LINE (185,20)-(315,62),PSET,0,BF:ZX=195:ZY=-11.8!:A$=KN$(ZZ)+"
戦闘"+STR$(KN(ZZ,1))+"  政治"+STR$(KN(ZZ,2)):ZB=0:GOSUB *MHY:A$="全兵数
全石高    所持金":ZY=-10.8!:GOSUB *MHY
3610 A$=MID$(STR$(KN(ZZ,3)),2):ZX=206-LEN(A$)/2:ZY=-9.8!:ZB=0:ZC=0:GOSUB *
MHY:A$=MID$(STR$(KN(ZZ,4)),2):ZX=290-LEN(A$)/2:ZB=0:ZC=0:GOSUB *MHY:A$=MID
$(STR$(KN(ZZ,7)),2):ZX=246-LEN(A$)/2:ZB=0:ZC=0:GOSUB *MHY
3620 RETURN
3700 *KMH:ZX=187:FOR I=1 TO 4:ZY=-5+I:A$=STR$(I)+" - "+KO$(I):ZA=20:ZB=20:
ZC=28:GOSUB *MHY:NEXT:FOR I=1 TO 3:ZX=256:ZY=-5+I:A$=STR$(I+4)+" - "+KO$(I
+4):ZA=20:ZB=20:ZC=28:GOSUB *MHY:NEXT:RETURN
3800 *KNH:LINE (185,64)-(315,120),PSET,0,BF:A$="国 - "+STR$(ZZ):ZX=195:ZY=
-8.4!:ZA=32:ZB=32:ZC=20:GOSUB *MHY:LINE (5,7)-(30,16),PSET,0,BF:SYMBOL (5,
8),STR$(ZZ),1,.5!,7:A$="統治者  "+KN$(KU(ZZ,1)):ZX=250:ZB=0:GOSUB *MHY
3805 A$="城壁"+STR$(KU(ZZ,4)):ZX=190:ZY=-7.4!:ZA=24:ZB=24:ZC=24:GOSUB *MHY
:A$="石高/MAX"+STR$(KU(ZZ,5))+"/"+STR$(KU(ZZ,6)):ZX=235:ZA=24:ZB=24:ZC=24:
GOSUB *MHY
3810 A$="兵士数             蓄金":ZY=-6.4!:ZX=197:GOSUB *MHY:A$=MID$(STR$(KU(
ZZ,2)),2):ZX=205-LEN(A$)/2:ZY=-5.4!:ZB=0:ZC=0:GOSUB *MHY:A$=MID$(STR$(KU(Z
Z,3)),2):ZX=282-LEN(A$)/2:ZB=0:ZC=0:GOSUB *MHY:RETURN
3900 *KEI:FOR I=1 TO HK:KN(I,3)=0:KN(I,4)=0:KN(I,7)=0:NEXT:FOR I=1 TO KK:K
N(KU(I,1),3)=KN(KU(I,1),3)+KU(I,2):KN(KU(I,1),4)=KN(KU(I,1),4)+KU(I,3):KN(
KU(I,1),7)=KN(KU(I,1),7)+KU(I,5):NEXT:RETURN
4000 *TAR:A$="金が足りないでござるよ":GOSUB *MES:RETURN
4100 *KHYO:GOSUB *KEI:ZZ=IK:GOSUB *KUH:ZZ=IU:GOSUB *KNH:RETURN
4200 *OKNO:NKY=1:A$=A$+"(1-OK  2-NO)":ST=1:SK=2:GOSUB *INP:RETURN
4300 *TIN:ZZ=7.9!:FOR Z=1 TO KK:PAINT@ (KU(Z,7),KU(Z,8)),[KN(KU(Z,1),8)*ZZ
,KN(KU(Z,1),9)*ZZ,KN(KU(Z,1),10)*ZZ]:NEXT:RETURN
4400 *NIS:IF KN(KU(WK,1),5)>0 THEN A$="何処に逃げなさるか ":FOR I=1 TO TK(
WK,0):A$=A$+","+STR$(TK(WK,I)):NEXT:ST=1:SK=KK:NKY=1:GOSUB *INP:Z=0:FOR I=
1 TO TK(WK,0):Z=Z-(TK(WK,I)=B):NEXT:IF Z=0 THEN 4400 ELSE RETURN
4410 B=0:FOR Z=1 TO TK(WK,0):IF KU(TK(WK,Z),1)=KU(WK,1) THEN B=Z
4420 NEXT:IF B<1 THEN A$="逃げるところ無いのに逃げてるぞ":GOSUB *MES:END E
LSE RETURN
4500 *SNH:LINE (100,186)-(315,202),PSET,0,BF:SYMBOL (100,190),STR$(FIX(GN+
(GN<0)*GN)),.8!,.8!,7:LINE (130,190)-(130+GN+(GN>70)*(GN-70)+(GN<0)*GN,198
),PSET,-(GN>=1)*5,BF:LINE (210,190)-(210+GS+(GS<0)*GS,198),PSET,-(GS>=1)*6
,BF
4510 LINE (100,221)-(315,235),PSET,0,BF:SYMBOL (100,224),STR$(FIX(WN+(WN<0
)*WN)),.8!,.8!,7:LINE (130,223)-(130+WN+(WN>70)*(WN-70)+(WN<0)*WN,232),PSE
T,-(WN>=1)*5,BF:LINE (210,223)-(210+WS+(WS<0)*WS,232),PSET,-(WS>=1)*6,BF
4520 EK=3:GOSUB *KO:FOR ZZZ=1 TO MT:NEXT:RETURN
4600 *NNM:PASTEL 1:FOR Z=1 TO 15:SYMBOL (160-LEN(A$)*4*ZOO,ZY*20),A$,ZOO,Z
OO,0,,PASTEL:NEXT:FOR Z=.1! TO 1 STEP .01!:SYMBOL (160-LEN(A$)*4*ZOO,ZY*20
),A$,ZOO,ZOO,[ZZG*Z,ZZR*Z,ZZB*Z]:NEXT:RETURN
4700 *KO:PLAY OFF:IF VV<1 THEN RETURN ELSE PLAY "v"+STR$(VV)+VV$(EK):RETUR
N
5000 ZZG=255:ZZR=255:ZZB=255:ZOO=1:PASTEL 128:Z(0)=1:C(0)=2:C(1)=6:WHILE I
NKEY$<>"":WEND
5100 IF KN(KU(1,1),5)<1 THEN FOR Y=0 TO 240 STEP 2:PASTEL 40:LINE (0,Y)-(3
20,Y),PASTEL,0:PASTEL 80:LINE (0,Y+1)-(320,Y+1),PASTEL,0:NEXT:FOR X=0 TO 3
20 STEP 2:PASTEL 40:LINE (X,0)-(X,240),PASTEL,0:PASTEL 80:LINE (X+1,0)-(X+
1,240),PASTEL,0:NEXT:GOTO 5200
5110 CLS:Z=0:FOR I=0 TO 360 STEP 10:LINE (160,120)-(240*COS(3.14!*I/180)+1
60,240*SIN(3.14!*I/180)+120),PSET,2:NEXT:FOR I=5 TO 360 STEP 10:Z=Z(Z):PAI
NT@ (160+100*COS(3.14!*I/180),120+100*SIN(3.14!*I/180)),C(Z):NEXT
5120 CIRCLE (160,120),40,[215,255,0],,,,F:PASTEL 180:SYMBOL (160-16*2*5/2,
45-16*1*5/2),"統一",6,6,[255,255,255],,PASTEL,8:A$="おめでとうございます":
ZZG=99:ZZR=99:ZZB=255:ZY=8:GOSUB *NNM:GOTO 5210
5200 ZZG=255:ZZR=255:ZZB=255:A$="かくして日本は統一された":ZY=1:GOSUB *NNM
:A$="この後平和になるのか":ZY=3:GOSUB *NNM:A$="続編がでてしまうかは":ZY=4:
GOSUB *NNM:A$="しばらくすれば":ZY=6:GOSUB *NNM:A$="分かります":ZY=7:GOSUB
*NNM
5210 ZZB=0:A$=STR$(NE)+"  "+KI$(KI):ZY=9:GOSUB *NNM:ZZB=150:ZZG=150:A$="統
一者  "+KN$(KU(1,1)):ZY=10:GOSUB *NNM:WAIT 2000
5220 PASTEL 180:LINE (0,0)-(320,240),PASTEL,0,BF
5230 SYMBOL (160-8*3*6/2,120-16*1*4/2),"END",6,4,7:WHILE INKEY$="":WEND:CL
S:END
```


★先月はもう一歩のところでした。いやー、よかった。少なくとも『全然おもしろくない』じゃないから(笑)。ちなみにプログラム初投稿だったんだよ。(京都市・あんぱらんすを探せ！18才)……【編：初投稿で、もう一歩だとは、すばらしい。つぎは常連さんめざしてガンバレ！】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V1.0 L21)用 要2MB



対戦フライト・シミュレーション

DOGFIGHT(ドッグファイト) to(トゥー) SURVIVE(サバイヴ)

KIM

ストーリー

任務は成功した…。しかし苦しい戦いだった…。仲間を失った…。武器は使い果たした…。

今は基地へ帰投中である…。

レーダー・スクリーンに，未確認の影が映った…。攻撃してくるようだ…戦わねばならぬ…。

生き残るために…。

内　容

コンピュータが操る敵機とドッグファイトをする，３Ｄシューティング・ゲームです。従来の３Ｄシューティングでは視覚効果に過ぎなかった,「右・左の旋回」を忠実に再現しました。BASICとは思えないスピードもウリです。

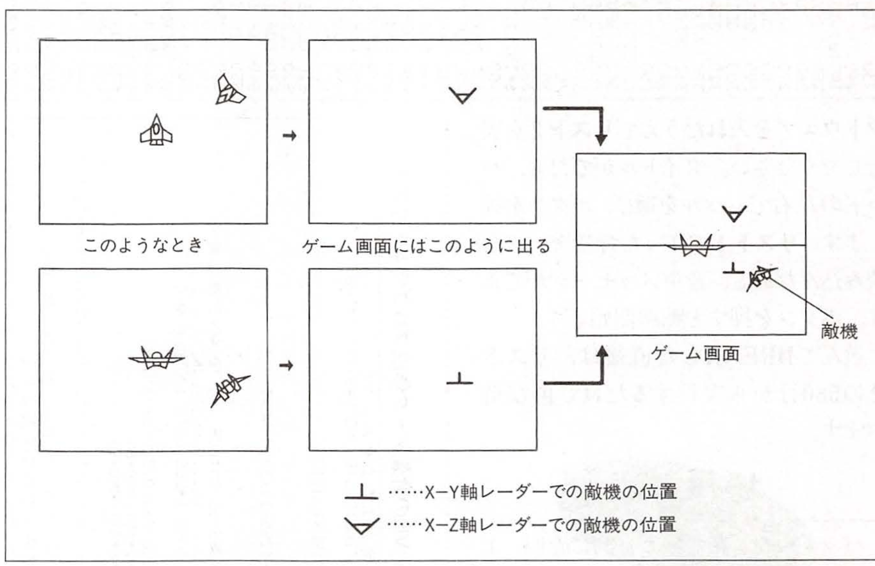
前準備

このプログラムはL21／２MB専用です。それ以下のかたは，**リスト２**後半のREM文をお読みください。

オンライン・マニュアルなしのF-BASIC 386を起動してください。

まず，**リスト１**を実行してください。ゲームの背景データが作られ，“DO_DATA1. TIF”と“DO_DATA2. TIF”の二つのファイルとしてディスクに保存されます。ちなみに，**リスト１**の実行には，かなり時間がかかります。正常に終了すれば，あとは**リスト１**は必要ありません。

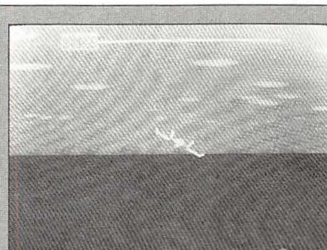
ゲームをしたくなったら，システム・ソ



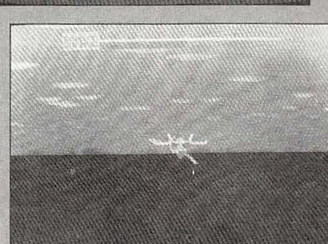
《第１図》レーダー情報のみかた



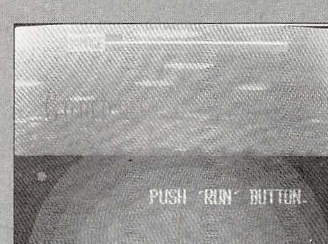
◀《写真1》これがタイトル画面です。レベルを選んでゲーム・スタート



◀《写真2》レーダーをよくみて敵機をさがして画面内にいれよう



◀《写真3》敵を画面内にいれたらひたすら撃ちまくって倒そう



◀《写真4》攻撃をうけダメージがマックスまでいくとゲーム・オーバー

★このハガキが載るころ，ロシアはどうなってるだろうか…なんて書くと，どうせ影さんがつまらんことを言うだろう。電波は平和だ。(栃木県宇都宮市・外口けーじゅ15才)……【**編**：その平和な電波に戦争が！**つぐ美**：私のお弁当取らないでよ！**影**：ケチッ！**編**：…情けない。】

フトウエアを入れたうえで**リスト2**を実行してください。タイトルがでたら，パッドの左右でレベルを選び，ボタンを押します。**リスト1**で作った背景データを読み込んだあと，音声メッセージがでます。ボタンを押すと戦闘開始です。

遊んでBREAKした直後は，**リスト2**の580行から実行するだけで再び遊べます。

操作方法

パッドの右・左でその方向に旋回，上で下降，下で上昇です。武器はⒶボタンのバルカン砲のみです。Ⓑボタンの押しっぱなしで，スピードが2倍になります。

自機と敵機以外に，画面の中で動いている物が二つあります。これはレーダーで示された敵の位置です（照準ではありません）。レーダーの見かたは**第1図**を見てください。

《第1表》変数表（リスト2・580行以降）

変数	内容
X, Y, Z	自機の3次元座標
EX, EY, EZ	敵機の3次元座標
XX, YY, ZZ	自機から見た敵機の3次元座標
EXX, EYY, EZZ	敵機から見た自機の3次元座標
KAKU/EKAKU	自機/敵機の旋回角度
SP/ESP	自機/敵機スピード
DM/EDM	自機/敵機のダメージ
M/EM	自機/敵機の旋回方向
YM/EYM	自機/敵機のY軸移動量
SX, SY	敵のスクリーンでの座標
BAX	背景のスクロール量
DMAX	ダメージ最大許容量
LV	レベル

上の変数の頭にBがついているものは，その変数の前の値を示す。

《リスト1》DOGFIGHT to SURVIVEの背景データ作成プログラム・リスト

```
10 '**** Ｌ２０以前の人は，打ち込む必要がありません。
20 SCREEN@1:CLS:DIM Y(64):RANDOMIZE TIME:PASTEL 40:Y=5:YY=1:YT=8
30 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 129
40   PSET(I,J),[200,I/3+J,255-I/3-J]:NEXT J,I
50 K=1:GOSUB 100
60 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 129
70   PSET(I,J),[200,(255-I)/3+J,255-(255-I)/3-J]:NEXT J,I
80 K=2:GOSUB 100:END
90 '**[ SUB ]**
100 FOR I=1 TO 80:Z=RND*20+1:X=RND*(255-60/Z):FOR J=0 TO 40/Z'雲を描く
110   CIRCLE(30/Z+X,120-120/Z-J/10),J,7,.1!,,,F,PASTEL:NEXT J,I
120 FOR I=0 TO 255:IF I=251 AND K=2 THEN I=255:GOTO 170'山を描く
130   Y=Y+INT(RND*2)*YY
140   FOR J=1 TO Y:PSET(I,129-Y+J),[200-8*J,0,200-8*J]:NEXT
150   IF Y=YT AND YY=1 THEN YY=-1:YB=1+INT(RND*5)
160   IF Y=YB AND YY=-1 THEN YY=1:YT=6+INT(RND*5)
170 NEXT:IF K=1 THEN 190
180 FOR I=0 TO 10:LINE(251,129-Y+I)-(255,124+I),PSET,[200-8*I,0,200-8*I]:N
EXT
190 SAVE@ "DO_DATA"+RIGHT$(STR$(K),1)+".TIF",(0,0)-(255,129):RETURN
200 '**** ＲＵＮしたら，お茶でも飲んで待っていてください。
```

《リスト2》DOGFIGHT to SURVIVEのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLEAR:DIM CHA%(255),CHA0%(1535),CHA1%(1535),CHA2%(1535)
20 COLOR,4:SCREEN@0:SCREEN@1:RAD=3.14159!/180:ON ERROR GOTO 1830
30 '**[ MAKE PATARN (LADER) ]** ⊥∀の出し方→がくじゅつきごう[漢字辞書]
40 SYMBOL(0,0),"⊥",1,.6!,3:GOSUB 1740:DEF SPRITE 0,0,CHA%,1
50 CLS:SYMBOL(0,0),"∀",1,.6!,1:GOSUB 1740:DEF SPRITE 0,4,CHA%,1
60 '**[ MAKE PATARN (MY-CHARA) ]**  スプライトは全て32768色モード
70 DEF PEN 0,2
80 FOR D=0 TO 2:SIND=SIN((-30+D*30)*RAD):COSD=COS((-30+D*30)*RAD)
90   CLS:RESTORE 1870
100   FOR I=0 TO 15:IY=I-7.5!:READ CH$:FOR J=0 TO 47:JX=J-23.5!
110     IF J<24 THEN CH=VAL(MID$(CH$,INT(J)+1,1)) ELSE CH=VAL(MID$(CH$,48-I
NT(J),1))
120     XX=159.5!+COSD*JX-SIND*IY:YY=119.5!+COSD*IY+SIND*JX
130     IF CH<>0 THEN PSET(XX,YY),CH
140   NEXT J,I
150   FOR I=0 TO 5
160     GET@A(136+16*(I MOD 3),104+16*INT(I/3))-(136+16*(I MOD 3)+15,104+16*
INT(I/3)+15),CHA%
170     DEF SPRITE 0,8+I*4+D*24,CHA%,1
180 NEXT I,D
190 '**[ MAKE PATARN (ENEMY) ]**
200 FOR A=0 TO 1
210   FOR D=0 TO 2:SIND=SIN((-30+D*30)*RAD):COSD=COS((-30+D*30)*RAD)
220   CLS:IF A=0 THEN RESTORE 2050 ELSE RESTORE 2220
230   FOR I=0 TO 15:IY=I-7.5!:READ CH$:FOR J=0 TO 47:JX=J-23.5!
240     IF J<24 THEN CH=VAL(MID$(CH$,INT(J)+1,1)) ELSE CH=VAL(MID$(CH$,48-
INT(J),1))
250     XX=159.5!+(COSD*JX-SIND*IY):YY=119.5!+(COSD*IY+SIND*JX)
260     IF CH<>0 THEN PSET(XX,YY),CH
270   NEXT J,I
280   ON D+1 GOTO 290,300,310
290   GET@A(136,104)-(183,135),CHA0%:GOTO 320
300   GET@A(136,104)-(183,135),CHA1%:GOTO 320
310   GET@A(136,104)-(183,135),CHA2%
320  NEXT D
330  FOR L=1 TO 4:FOR D=0 TO 2:CLS
340   ON D+1 GOTO 350,360,370
350    PUT@A(159-23/L,119-15/L)-(159-23/L+47,119-15/L+31),CHA0%,PSET,1/L,1
/L:GOTO 380
360    PUT@A(159-23/L,119-15/L)-(159-23/L+47,119-15/L+31),CHA1%,PSET,1/L,1
/L:GOTO 380
370    PUT@A(159-23/L,119-15/L)-(159-23/L+47,119-15/L+31),CHA2%,PSET,1/L,1
/L
380    FOR I=0 TO 5
390      GET@A(136+16*(I MOD 3),104+16*INT(I/3))-(136+16*(I MOD 3)+15,104+1
6*INT(I/3)+15),CHA%
400      DEF SPRITE 0,80+I*4+D*24+(L-1)*72+A*288,CHA%,1
410 NEXT I,D,L,A
420 DEF PEN 0,1
430 '**[ MAKE PATARN (etc.) ]**
440 FOR I=1 TO 9:CLS:CIRCLE(7,7),7/I,[0,0,255-I*25],,,,F:GOSUB 1740
450  DEF SPRITE 0,652+I*4,CHA%,1
460 NEXT
470 LINE(0,0)-(31,15),PSET,6,BF:SYMBOL(1,3),"DAMAGE",2/3,3/4,2
480 FOR I=0 TO 1:GET@A(16*I,0)-(15+16*I,15),CHA%
490  DEF SPRITE 0,692+I*4,CHA%,1
500 NEXT
510 CLS:SYMBOL(0,0),"|",1,1,6:GOSUB 1740:DEF SPRITE 0,700,CHA%,1
520 CLS:SYMBOL(0,0),"□",1,1,3:GOSUB 1740:DEF SPRITE 0,704,CHA%,1
530 FOR I=0 TO 3:CLS:LINE(0,7)-(15,8),PSET,7,BF
540  IF I=1 OR I=3 THEN LINE(0,0)-(15,6),PSET,2,BF
550  IF I=2 OR I=3 THEN LINE(0,9)-(15,15),PSET,1,BF
560  GOSUB 1740:DEF SPRITE 0,708+I*4,CHA%,1
570 NEXT
580 '**[ SET ]** ←再度RUNする時はこの行からで良い。[RUN 行番号]を使う。
590 WINDOW:VIEW:COLOR ,4:CLS:SPRITE ON:SPRITE SCREEN(32,0)
600 DIM JET(15000),BOM(45000),AYR(4500),YEA(4000),CON(6500)
610 S$="Q:¥FJ¥SE¥WAR¥":M$="Q:¥FJ¥MSG¥":ON ERROR GOTO 1830
620 LOAD@ S$+"MISSILE.SND",JET:LOAD@ S$+"BOMB_2.SND",BOM
630 LOAD@ M$+"INFO¥AYR_B.SND",AYR:LOAD@ M$+"EMOTION¥YEAH_B.SND",YEA
640 LOAD@ M$+"GREETING¥CONGRA_G.SND",CON
650 RANDOMIZE TIME:RAD=3.14159!/180:LV=3
660 X=RND*80:Y=0:Z=RND*80:KAKU=RND*360:SP=1:XX=0:YY=0:ZZ=0:DM=0    '自機
670 EX=RND*80:EY=0:EZ=RND*80:EKAKU=RND*360:ESP=1:SX=0:SY=0:EM=0:EDM=0'敵
680 DMAX=40:FOR I=1 TO 10:D(I)=0:NEXT
690 ZK=2:FOR I=0 TO ZK:XXS(I)=0:YYS(I)=0:ZS(I)=INT(I*9/(ZK+1)):NEXT
700 DEF SPRITE 1,0,(120,112),0:DEF SPRITE 1,1,(120,112),4
710 DEF SPRITE 1,2,(104,104),32,3,2:DEF SPRITE 1,8,(104,104),104,3,2
720 FOR I=0 TO ZK:DEF SPRITE 1,14+I,(120,122),688:NEXT
730 DEF SPRITE 1,25,(28,20),692,2,1:DEF SPRITE 1,27,(52+DMAX*4,20),700
740 DEF SPRITE 1,28,(46+LV*25,180),704
750 FOR I=1 TO 10:DEF SPRITE 1,28+I,(44+16*I,20),708:NEXT
760 FOR I=0 TO 1:DEF SPRITE 1,39+I,(44,20),712+I*4:NEXT
770 '**[ TITLE ]**
780 FOR I=0 TO 239:LINE(0,I)-(319,I),PSET,[200,I,239-I]:NEXT
790 COLOR ,0:SYMBOL(40,60),"ＤＯＧＦＩＧＨＴ",1,3!,2,1,,,5
800 COLOR ,6:SYMBOL(100,90),"to SURVIVE",2,1,2,,,5
810 SPRITE 0,0,0:SPRITE 0,1,0:SPRITE 0,2,1
820 FOR I=0 TO ZK:SPRITE 0,14+I,0:NEXT
830 SPRITE 0,25,0:SPRITE 0,27,0:SPRITE 0,28,1:SPRITE 0,39,0:SPRITE 0,40,0
840 FOR I=1 TO 10:SPRITE 0,28+I,0:NEXT
850 FOR I=1 TO 5:SYMBOL(78+I*25,180),RIGHT$(AKCNV$(STR$(I)),2),1,1,1:NEXT
860 WHILE PTRIG(1)=0 OR PTRIG(1)=4
870 SYMBOL(50,160),"SELECT LEVEL.",1,1,C,,,1:C=(C+1)AND 7
880 PA=PAD(1):P=(PA=7)-(PA=3):BLV=LV:LV=LV+P:SPRITE 1,2,8+(P+1)*24
890 IF LV>5 OR LV<1 THEN LV=BLV:P=0
900 SPRITE 6,28,P*25:WAIT 10:WEND
910 '**[ SET SCREEN ]**
920 SPRITE 0,28,0
930 LINE(0,130)-(319,239),PSET,[128,0,0],BF:ROLL 0,320,1
940 LOAD@"DO_DATA1.TIF",(0,0):LOAD@"DO_DATA2.TIF",(256,0)
950 SPRITE 0,0,1:SPRITE 0,1,1
```

ルールなどについて

先に40発くらったほうが負けです。ダメージ表示は，青が自機，赤が敵機です。敵に後ろを取られたときには，上下

```
960 SPRITE 0.25.1:SPRITE 0.27.1:SPRITE 0.39.1:SPRITE 0.40.1
970 FOR I=1 TO 10:SPRITE 0.28+I.1:NEXT
980 PCMPLAY AYR.127:WAIT 100:WHILE PTRIG(1)=0:WEND:PCMPLAY YEA.95:WAIT 50
990 FOR I=0 TO ZK:SPRITE 0.14+I.1:NEXT
1000 '**[ MY-CHARA MOVE ]**  ここで3D処理をしている。
1010 PA=PAD(1):M=(PA=6 OR PA=7 OR PA=8)-(PA=2 OR PA=3 OR PA=4)
1020            YM=(PA=4 OR PA=5 OR PA=6)-(PA=8 OR PA=1 OR PA=2)
1030 KAKU=KAKU+M*6:KAKU=KAKU+(KAKU>=360)*360-(KAKU<0)*360
1040 Y=Y+YM:Z=Z+COS(KAKU*RAD)*SP:X=X+SIN(KAKU*RAD)*SP
1050 IF ABS(Y)>12 THEN Y=Y-YM:YM=0
1060 SPRITE 1.2.8+(M+1)*24
1070 BX=INT(XX/2):BY=INT(YY*5):BZ=INT(ZZ/2):YY=EY-Y:XX=EX-X:ZZ=EZ-Z
1080 SINKAKU=SIN(-KAKU*RAD):COSKAKU=COS(-KAKU*RAD)
1090 ZZZ=ZZ:ZZ=COSKAKU*ZZZ-SINKAKU*XX:XX=COSKAKU*XX+SINKAKU*ZZZ
1100 IF ZZ=<0 THEN SPRITE 0.8.0:GOTO 1170
1110 BSX=SX:BSY=SY:SX=INT(XX*100/ZZ):SY=INT(YY*100/ZZ)
1120 SPRITE 6.8.SX-BSX.SY-BSY
1130 IF ABS(SX)>127 OR ABS(SY)>119 THEN SPRITE 0.8.0:GOTO 1170
1140 XYZ=SQR(XX^2+YY^2+ZZ^2)
1150 AA=ABS(EKAKU-KAKU):AA=-AA*(AA=<180)-(360-AA)*(AA>180):A=-(AA>90)
1160 IF XYZ<160 THEN SPRITE 1.8.104+72*INT(XYZ/40)+EM*24*((A=1)-(A=0))+288
*A:SPRITE 0.8.1 ELSE SPRITE 0.8.0
1170 SPRITE 6.0.INT(XX/2)-BX.INT(YY*5)-BY
1180 SPRITE 6.1.INT(XX/2)-BX.BZ-INT(ZZ/2)
1190 BSP=SP:PT=PTRIG(1)
1200 IF PT=2 OR PT=3 THEN SP=2:IF BSP=1 THEN PCMPLAY JET.95 ELSE:ELSE SP=1

1210 IF PT=1 OR PT=3 THEN PLAY"V6@3600C64" ELSE 1250
1220 IF ABS(XX)=<3 AND ABS(YY)=<1 AND ZZ>=0 THEN EDM=EDM+1 ELSE 1250
1230 IF (EDM MOD 4)=0 THEN EE=EDM/4:SPRITE 1.28+EE.712+D(EE)*8:D(EE)=D(EE)
+1
1240 SPRITE 6.39.4:PLAY."V8@6505A64"
1250 '**[ ENEMY MOVE ]**  COMの思考ルーチン入り
1260 IF INT(RND*6)<6-LV THEN 1300
1270 MM=(EXX<0)-(EXX>0)+(INT(RND*2)*2-1)*(EXX=0 AND EZZ<0)
1280 EM=EM+MM:EM=EM+MM*(ABS(EM)>1)
1290 EKAKU=EKAKU+EM*6:EKAKU=EKAKU+(EKAKU>=360)*360-(EKAKU<0)*360
1300 IF INT(RND*6)<6-LV THEN 1340
1310 EYM=((EYY<0)-(EYY>0))*((ZZ>0)-(EZZ>=0))+(INT(RND*2)*2-1)*(EYY=0 AND Z
Z>=0)
1320 EY=EY+EYM:EY=EY-(EYY>10)+(EYY<-10)
1330 IF ABS(EY)>12 THEN EY=EY-EYM
1340 ESP=-(EZZ>=0)-2*(EZZ<0)
1350 EZ=EZ+COS(EKAKU*RAD)*ESP:EX=EX+SIN(EKAKU*RAD)*ESP
1360 EYY=Y-EY:EXX=X-EX:EZZ=Z-EZ
1370 SINKAKU=SIN(-EKAKU*RAD):COSKAKU=COS(-EKAKU*RAD)
1380 EZZZ=EZZ:EZZ=COSKAKU*EZZZ-SINKAKU*EXX:EXX=COSKAKU*EXX+SINKAKU*EZZZ
1390 IF ABS(EXX)=<3 AND ABS(EYY)=<1 AND EZZ>=0 THEN DM=DM+1 ELSE 1420
1400 IF (DM MOD 4)=0 THEN EE=DM/4:SPRITE 1.28+EE.716+D(EE)*4:D(EE)=D(EE)+1

1410 SPRITE 6.40.4:PLAY..."@58V1305B64"
1420 '**[ BACK/LAND MOVE ]**  背景/地面を動かす。
1430 BAX=(BAX+M*6/360*255) AND 255:OUT &H440.17:OUT &H442.BAX:GOSUB 1750
1440 IF EDM>=DMAX THEN 1470 ELSE IF DM>=DMAX THEN 1610 'ｹﾞｰﾑｴﾝﾄﾞ判定
1450 WHILE PTRIG(1)=8:WEND:GOTO 1010 'ループする。
1460 '**[ WIN ]**
1470 PLAY OFF:PCMPLAY BOM:EM=0:EMM=1
1480 FOR I=0 TO 32:WAIT 10
1490  IF ABS(EM+EMM)>1 THEN EMM=-EMM
1500  IF SPRITE(8.7)>240 THEN SPRITE 0.8.0
1510  SPRITE 6.8.0.INT(40/ZZ*I)-INT(40/ZZ*(I-1)):EM=EM+EMM
1520  SPRITE 1.8.104+72*INT(XYZ/40)+EM*24*((A=1)-(A=0))+288*A
1530 NEXT:SPRITE 0.8.0:SPRITE 1.2.8
1540 BAX=BAX+255:FOR J=0 TO 80:WAIT 5:GOSUB 1750
1550  BAX=BAX-8:IF BAX<0 THEN BAX=0:SPRITE 1.2.32
1560  OUT &H440.17:OUT &H442.BAX
1570 NEXT
1580 COLOR .2:SYMBOL(35.70),"Y o u   a r e   w i n n e r !",1.2.1...5
1590 PCMPLAY CON.127:GOTO 1700
1600 '**[ LOST ]**
1610 SPRITE 0.8.0:PLAY OFF:PCMPLAY BOM.127:M=0:MM=1
1620 FOR J=0 TO 32:WAIT 5:GOSUB 1750
1630  BAX=BAX-8:IF BAX<0 THEN BAX=0
1640  OUT &H440.17:OUT &H442.BAX
1650  IF ABS(M+MM)>1 THEN MM=-MM
1660  SPRITE 6.2.0.4:M=M+MM:SPRITE 1.2.8+(M+1)*24
1670 NEXT:PASTEL 80
1680 COLOR .4:SYMBOL(35.70),"C o m p u t e r   w o n  ....",1.2.1...5
```

```
1690 FOR I=1 TO 7:CIRCLE(160.240).I*20.[I*30.255.I*8]....F.PASTEL:NEXT
1700 '**[ REPLAY ]**
1710 WHILE PTRIG(1)<>4:SYMBOL(130.160),"PUSH 'RUN' BUTTON.",1.1.C...1
1720 C=(C+1)AND 7:WEND:GOTO 660
1730 '**[ GET 16&16 ]**
1740 GET@A(0.0)-(15.15).CHA%:RETURN
1750 '**[ OBJECTS IN FIELD ]**
1760 FOR I=0 TO ZK
1770  ZS(I)=ZS(I)-SP:IF ZS(I)<1 THEN XS(I)=RND*12-6:ZS(I)=9+ZS(I)
1780  BXS=XXS(I):BYS=YYS(I)
1790  XXS(I)=INT(XS(I)*100/ZS(I)):YYS(I)=INT((-Y*10+120)/ZS(I))
1800  SPRITE 1.14+I.652+INT(ZS(I))*4:SPRITE 6.14+I.XXS(I)-BXS.YYS(I)-BYS
1810 NEXT:RETURN
1820 '**[ ERROR? ]**
1830 BEEP:SPRITE OFF:LOCATE 20.6:COLOR 1
1840 IF ERL=620 THEN PRINT"ｼｽﾃﾑｿﾌﾄｳｪｱ を入れて 'RUN'押して !"; ELSE 1860
1850 WHILE PTRIG(1)<>4:WEND:SPRITE ON:RESUME
1860 PRINT"エラーが";ERL;"行で発生しました．エラー番号";ERR;:END
1870 '    ---*---*---*---*---*---* 左右対称の左側のDATA 自機/敵機後/敵機前

1880 DATA 0000000000000070000000000
1890 DATA 0000000000000070000000000
1900 DATA 0000000000000070000000000 'L21でサポートされた命令"OUT"を使用して

1910 DATA 0000000000000070000000000 '背景のｽｸﾛｰﾙを実現している(暇な人は解析

1920 DATA 0000000000000070000000055 'してくれ)ので，当然の事ながらL20以前で
1930 DATA 0000000000000070000000555 'はこのままでは動かない。
1940 DATA 7000000000000070000005555 '又，WAITもL21でｻﾎﾟｰﾄされた命令である．
1950 DATA 0700000000000000077777777 'そこで，L20以前のBASICでも動くようにす
1960 DATA 0077777777777777722227776 'る方法を次に示す
1970 DATA 0000000000000000002222266 '****
1980 DATA 0000000000000000002222266 ' ﾘｽﾄ1は使わない(打ち込まなくて良い)．
1990 DATA 0000000000000000002222000 ' 940行を削除する．OUT命令を全て削除．
2000 DATA 0000000000000000002220000 ' WAITをFOR-NEXTに置き換える．
2010 DATA 0000000000000000000000000'(WAIT 1 → FOR T=0 TO 80:NEXT の勘定で)

2020 DATA 0000000000000000000000000 ' 次の行を加える．
2030 DATA 0000000000000000000000000'931 FOR I=0 TO 129
2040 '    ---*---*---*---*---*---*'932 LINE(0.I)-(319.I).PSET.[200.I*1.5.2
55-I*1.5]
2050 DATA 0000000000000000000300000'933 NEXT
2060 DATA 0000000000000000000300000 '****
2070 DATA 0000000000000000003000000 'これでL20以前でもｹﾞｰﾑができるが，
2080 DATA 0000000000000000003000000 '背景の処理がほとんど無くなる．
2090 DATA 0000000000000000030000055 'それでもｹﾞｰﾑは同じに楽しめるので....
2100 DATA 0000000000000000030000555 '===================
2110 DATA 0000000000000000300005555
2120 DATA 0000000000000000300111155 'また，大変申し訳ないが，
2130 DATA 0000000000000000311111111 'ﾒﾓﾘ1MBでは動かない．
2140 DATA 0000000000033331222216666 '600-640行を削除して，
2150 DATA 0000000333300000222226666 'PCMPLAYを全て削除したら動くだろう．
2160 DATA 0003333000000000222226666 '(効果音･音声が無くなる．)
2170 DATA 3330000000000000222220000 'この場合，ｼｽﾃﾑｿﾌﾄｳｪｱはいらない．
2180 DATA 0000000000000000122210000 '-------------------------------------
2190 DATA 0000000000000000011100000
2200 DATA 0000000000000000000000000
2210 '    ---*---*---*---*---*---*' Programer--- Takefumi Kimura (KIM)
2220 DATA 0000000000000000000300000
2230 DATA 0000000000000000000300000' Special Thanks to
2240 DATA 0000000000000000003000000'                  Muraoka
2250 DATA 0000000000000000003000000'                  SOH
2260 DATA 0000000000000000030000055'                  YAZ
2270 DATA 0000000000000000030000555
2280 DATA 0000000000000000300005555' Produced by  --<< K I M >>--
2290 DATA 0000000000000000300666555
2300 DATA 0000000000000000116666555'   Hirosaki High School 'PASOKEN' Club

2310 DATA 0000000000003333111666655'           created by Souji Yamakawa
2320 DATA 0000000333300000111166665
2330 DATA 0003333000000000111116665
2340 DATA 3330000000000000111110006
2350 DATA 0000000000000000111100000
2360 DATA 0000000000000000111000000
2370 DATA 0000000000000000000000000
2380 'お疲れさまでした。わかりにくい"ｽﾊﾟｹﾞｯﾃｨﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ"でごめんなさい。
```

に逃げるほうがよいですが，高さ制限があるのでほどほどに。

もろもろ

はっきりいって自信作です。この頃，TOWNSの「速さ」を生かしたプログラムがあまりなかったので，このプログラムでスピードとスリルを楽しんでください。慣れてきたらレベルをあげましょう。

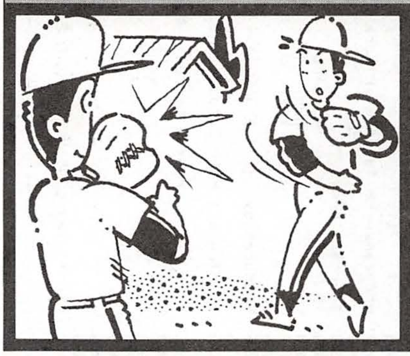
コンパイルするときには，ZK（地上物の数－1）を８ぐらいに増やすと，よりスピード感が増します。

マルチステートメントで240行近く（**リスト2**）という長いプログラムですが，長いだけの内容がありますので，ぜひ打ち込んでみてください。

★　★

★OFコーナーの競争率はどれくらいなんですか？（京都府中郡・**岡田哲治14才**）……【**影**：競争率？もう，それはスゴイのなんのって。もう，すっごいすっごい，いっぱいいっぱいハガキがくるんだよねっ，編君？**編**：ええ，毎月たくさんのハガキをありがとうございます。】

MSX/2/2+/turboR用



マウスを使った1人で2人を操作する超ムズゲーム

ほがらか きゃっち ぼぉる

KPC

●ストーリー●

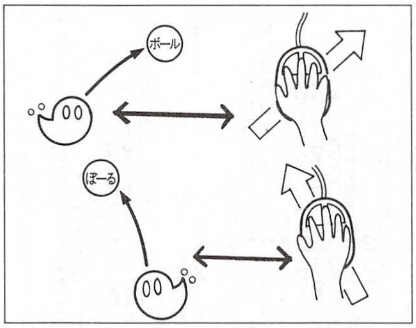
A「キャッチ・ボールでケリをつけようぜ」
B「望むところだ。オラ，こいぃ！」
A「ウリャアアアア死ねぇぇぇ!!」ビュン
B「甘いわぁぁぁぁ!!」パシッ
A「くぬうっ！」
──続く

●内　容●

1人2役です。要マウス。左右の青色と赤色のヤツで交互にボールを投げ合います。地面に落ちるか画面外にでたらアウト。

●操作方法●

ボールはマウスをすばやく動かした方向に飛びます(第1図)。すばやく動かすほど，距離がのびます。ボールを受けとる側は，左右のクリックで左右移動。リプレイは左右のクリック同時。



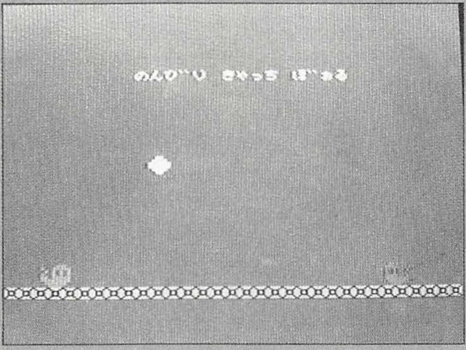
《第1図》ボールの投げかた

●コメント●

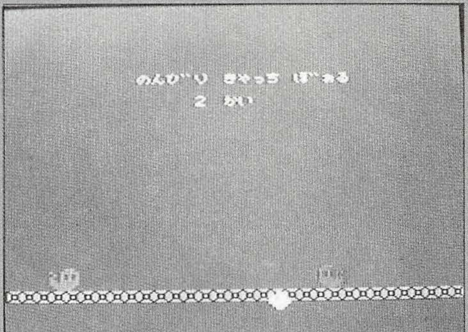
なれないとムズイ。なれてもムズイかも。ま，遊んでくれ。KPCでした。

《第1表》変数について

変数	内容
X, Y	ボールの座標
V, W	ボールの座標移動増分
X( )	各ファイヤー・ボールのX座標
K	投げた回数
A	汎用



◀《写真1》マウスでボールを飛ばして交互にキャッチ・ボールします



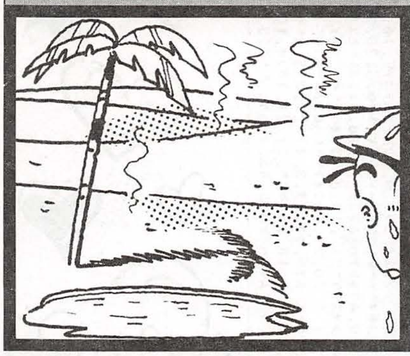
▶《写真2》ボールを落としてしまうとゲーム・オーバーです

ほがらかきゃっちぼぉるのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1,1:COLOR 15,4,4:WIDTH 32:DEFINT A-Z:KEYOFF:SPRITE$(0)="0xわわx0":SPRITE
$(1)=CHR$(14)+"そUお° ~く":SPRITE$(2)="pるェゥろ ~く"
20 FOR I=1 TO 8:VPOKE 775+I,ASC(MID$("~ステロロテス~",I,1)):NEXT:VPOKE 8204,49:LOCATE
9,3:PRINT "のんび"り きゃっち ぼ"ぉる":LOCATE ,22:PRINT STRING$(32,97);:T=1
30 X=30:Y=154:X(0)=20:X(1)=210:GOSUB 90
40 A=PAD(12):IF PAD(13)+PAD(14) THEN40
50 A=PAD(12):V=PAD(13):W=PAD(14):IF ABS(V)+ABS(W)<30 OR SGN(V)<>T*2-1 THEN 50
60 X=X+V/2:Y=Y+W:W=W+2:X(T)=X(T)+(STRIG(1))*3-(STRIG(3))*3:SOUND 8,15:SOUND 0,YY
2+60:GOSUB 90:IF ABS(X-X(T)-4)<12 AND ABS(159-Y)<12 THEN 80 ELSE IF X>0 AND X<24
0 AND Y>0 AND Y<176 THEN 60
70 PLAY "S8M8L16O5FDC":FOR I=0 TO 1:I=-(STRIG(1) AND STRIG(3)):NEXT:RUN
80 BEEP:K=K+1:LOCATE 12,5:PRINT K"かい":T=1-T:GOTO 40
90 PUTSPRITE 0,(X,Y),15:FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I+1,(X(I),159),I*3+5:NEXT:RETURN
```


★マイコンBASICマガジンを読みはじめて3か月。一番おもしろいコーナーが「BM特選プログラム・コーナー」であります。今後も，ためになる解説をよろしくお願いします。(岡山県津山市・加藤森夫17才)……【影：君もプログラムを組んで投稿してみないかい？】

MSX/2/2+/turboR用



ひさびさのRPGがMSXに登場！

砂漠(さばく)のある町(まち)

伊藤　直輝

内容

１画面のマップを歩きまわって敵を倒していく，ショート・ストーリーのロール・プレイング・ゲームです。

遊びかた

カーソル・キーの４方向で人を動かします。メッセージがでたとき，語尾に？のついた質問文には，はいなら[Y]キー，いいえなら[N]キーを押してください。それ以外の文のときは，何かキーを押せば，ゲームが進行します。

町では敵はでませんが，外にでると出現します。負けるとお金が半分になって，町に戻ってしまいます。

《第１表》変数表

変数	内容
C$	エスケープシーケンス＋Y
M$(m)	マップデータ
E$(m, n)	メッセージ・データ
N$(m)	敵の名前
C(m)	敵の色
H(m)	敵の初期のパワー
I(m)	アイテム
I, J	ループ用
A, AA	汎用
A$(m)	よくあるメッセージ
R	ランダム用
X, Y	人の座標
W	人のパワー
K	人のアタック・ポイント
G	持ち金
S	スティック入力用
XX, YY	人移動方向
E$	メッセージ代入用
H, L	メッセージ座標
F	五つ穴用
Q	Y/N入力用（[Y]＝1）
V	勝利＝1
M	敵番号
P	敵パワー
T	置いていくお金

宿に泊まれば，パワーを10回復することができます。もう一つ，バナナでもパワー回復ができます。これは，パワーが０になったとき，自動的に30回復できます。

このゲームには，経験値はありません。強くなるには剣を買う必要があります。買うとアタックの値が１あがります。

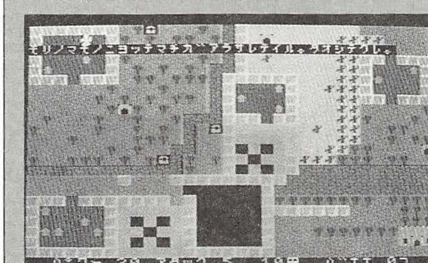
アイテムには，自動的に使ってくれるものと，スペース・キーを押さないと使えないものがあります。

ヒント

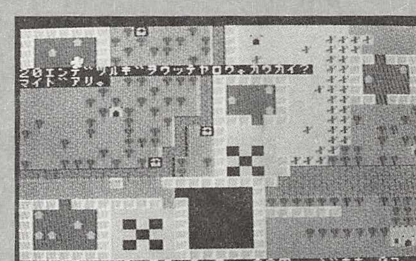
・バナナは必需品です。持てるだけ持っていましょう。

・火の後始末はしっかりしましょう。

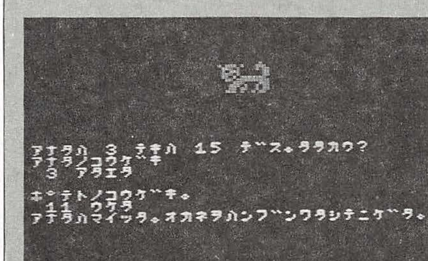
・暗闇の中にはハリがあり，踏むとアタックが減ってしまうので危険です。何か



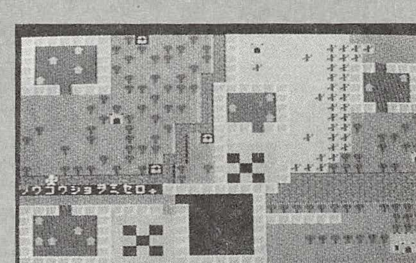
▲《写真1》マップはこの１画面のみ。いろいろと歩いてみて話しを聞いてみよう



▲《写真2》剣などははやめに買って敵との戦闘にそなえよう



▲《写真3》敵との戦闘は残り体力をよくみて戦うようにしよう



▲《写真4》イベントをちゃんとクリアしていないとつぎには進めないよ

MSX

★てぇへんだ！てぇへんだ！つぐ美の姉キ！影さんが捕まったんでい。えっ？何でかって，ラーメン・ライスの食い逃げだってぇ話だぜ！（群馬県高崎市・影さんゴメンナサイ15才）……【影：こんなことにならないように，ラーメン・ライスおごって？つぐ美：なんで私が？】

照らすものを…。

終わりに

苦労した点は，イベントの作成です。プログラムが長くならないよう心がけ，とても苦労しました。イベントもそこそこある，お金集めもそれほどいらない，一応楽しめるロール・プレイング・ゲームに仕上がったと思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：投稿作品では，行番号は最低でも10間隔にリナンバーをかけてから投稿してくれたまえ。これは一種のマナーじゃからな。

影：命令の間にも，空白がぜんぜんなくて読みにくいよー。

編：私，思うんですけど，最近，巷にプログラム雑誌が見あたらなくなってきたでしょ。だから「お約束ごと」を知らない人が増えるのも無理ないんじゃありませんか。

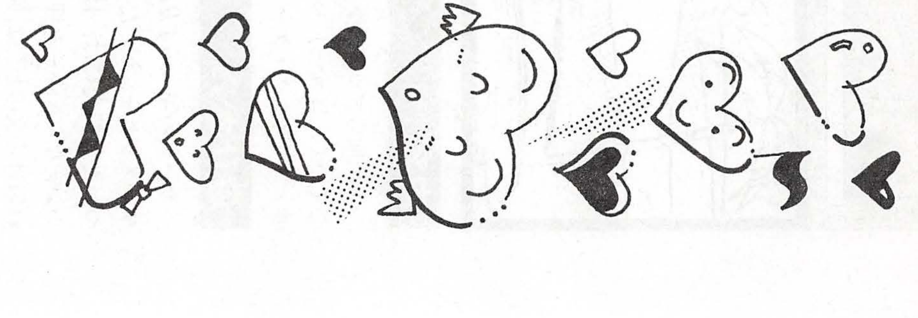
Dr.D：うむ。やはり，ベーマガがお手本にならなくてはな。

影：おっと，ゲームはグッドっスよ！

砂漠のある町のプログラム・リスト

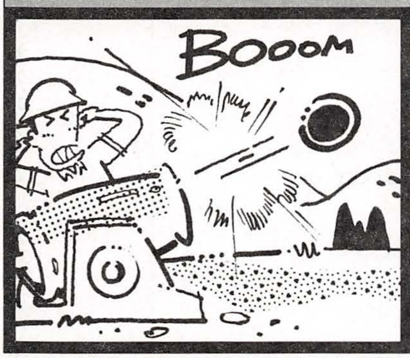
```
1 '●●●●●●●●●● ｼｮｷｾｯﾃｲ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2 CLEAR1000:COLOR15,0,0:KEYOFF:SCREEN1,2,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:C$=CHR$(27)+"Y":PRI
NTC$"*)ｼﾊﾞﾗｸｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ｡":DIMM$(23),E$(31,23),N$(15),C(15),H(15),I(14):DEFUSR=342
3 FORI=0TO8:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE14336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
4 NEXTJ,I:FORI=1TO18:A=ASC(MID$("h(AHPQXZ('ab!x♠あいく",I,1))*8:READA$:FORJ=0TO7:VP
OKEA+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:FORI=0TO15:VPOKE8196+I,VAL("&H"+MID$("
80C2F0F0EF5468A00023F2BACB92E069",I*2+1,2)):NEXT
5 A$(1)="1ｻｻﾋﾕﾅﾟ｢ﾌﾅﾋﾟﾞ21ｵﾞﾁﾟｷﾟﾅﾐﾚｷｳ@":A$(5)="5ﾃｴｻｴｽｯｧﾑｿﾜ｢"
6 FORI=0TO22:READM$(I):NEXT:FORI=0TO24:READA,AA:READE$(A,AA):A$=E$(A,AA):IFA$="1
"ORA$="5"THENE$(A,AA)=A$(VAL(A$)):NEXTELSENEXT
7 R=RND(-TIME):FORI=0TO15:READN$(I),C(I),H(I):NEXT
8 FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT:SOUND7,46:SOUND8,15:SOUND9,16:SOUND12,25
9 '●●●●●●●●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
10 CLS:PRINTC$"%%┌──────────────┐":PRINTC$"&%|  ｻ ﾊﾞ ｸ ﾉ ｱ ﾙ ｸ ﾆ  |":PRINT
C$"'%└──────────────┘":PRINTC$"/(ｽﾍﾟｰｽｷｰｦｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ":PRINTC$"4+1993 ｲﾄｳﾅｵｷ"
11 GOSUB41:X=3:Y=3:W=20:K=5:G=10:GOSUB42:PUTSPRITE0,(24,23),15,8
12 '●●●●●●●●●● ﾒｲﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
13 S=STICK(0):A=VPEEK(6144+X+XX+(Y+YY)*32):IFSTRIG(0)AND((I(1)ANDA=40)OR(I(14)AN
DA=33)OR(I(13)ANDA=72))THENMID$(M$(Y+YY),X+XX+1,1)=MID$("QhP<",1-(A>39)-(A>71)-3
*(X+XX=4ANDY+YY=1),1):SOUND13,4:GOSUB42:GOTO13ELSEIFSMOD2=0THEN13
14 XX=(S=7)-(S=3):YY=(S=1)-(S=5):X=X+XX:Y=Y+YY:A=VPEEK(6144+X+Y*32):IFA=33ORA=40
ORA=65ORA=72ORA=128ORA=145ORA=146ORX<0ORX>31ORY<0ORY>22THENX=X-XX:Y=Y-YY:GOTO13E
LSEPUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),15,8:IFA=97THENSOUND13,0:K=K+(K>3):GOTO18
15 IFA=32THEN27ELSEIFX=12ANDY=16ANDI(9)THENVPOKE8204,96
16 E$=E$(X,Y):IFE$<>""THENH=0:L=Y+1:GOSUB43:ONVAL(LEFT$(E$,1))+1GOTO18,19,20,21,
25,26ELSEIFRND(1)>.94ANDA<>81ANDA<>32ANDA<>88THENM=0:GOSUB30:GOTO13ELSE13
17 '●●●●●●●●●● ｲﾍﾞﾝﾄ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
18 F=0:GOSUB41:GOSUB42:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),,8:GOTO13
19 GOSUB44:IFQ=1THENIFG>9THENPRINT"ｵﾔｽﾐﾅｻｲ････":GOSUB41:G=G-10:W=W+10:GOSUB42:GO
TO13ELSE45ELSEGOSUB42:GOTO13
20 GOSUB44:A=VAL(MID$(E$,2,3))-11:IFQ=1THENIFG>=ATHENPRINT"ﾏｲﾄﾞｱﾘ｡":G=G-A:A=ASC(
MID$(E$,8,8))-195:I(A)=I(A)+1:K=K-(A=0):GOTO18ELSE45ELSEGOSUB42:GOTO13
21 GOSUB41:M=O+12:V=0:GOSUB30:IFV=0THEN13ELSEE$(X,Y)="":O=O+1:L=Y+1:ONOGOTO22,23
,24:H=6:FORJ=0TO2:L=3*J+4:E$=MID$("0ｲﾆﾁｷﾟﾐﾔﾊｱﾁｶｽﾁﾊﾄﾟｿｷｳﾋﾎｳﾝﾇﾆﾙﾐｽﾁ｢ｲﾆﾁﾋｵｳﾖｴﾇﾆﾙｳﾃﾐ
ﾄﾟﾔﾁﾊｽｹｹﾘｽﾁﾅｼ｢",J*20+1,21):GOSUB43:NEXT:PRINTC$".+ｵ  ﾜ  ﾘ":FORI=0TO1:I=0:NEXT
22 E$="0ﾂｹｽｯｱ｢ｶﾐｵﾊﾐﾂﾇﾌｧﾃｺﾄﾕﾚ｢":E$(4,3)="":E$(2,2)="":E$(4,1)="4ﾆｷﾇﾃｴｻｴｽｯｧﾑﾃｺﾁ｢ｲﾆ
ﾁﾋｷﾁｸｧｴﾃｻﾅﾇｽﾁ｢":E$(1,13)="4ﾑｾﾟｧﾄﾇｳﾛﾁ｢":GOSUB43:FORI=1TO3:MID$(M$(I),2,6)="!!!!!"
:NEXT:GOTO18
23 E$="0ﾆｷﾇﾃｴｻｴｽｯｷﾟｲｰﾁﾊﾄﾟﾈｾﾞﾄﾟｶｳﾁ｢":I(3)=1:GOSUB43:GOTO18
24 E$="0｣ｲﾅﾋｶﾕﾍﾟﾞﾁﾟｺﾁﾟ｢､":E$(30,21)="3ﾆﾐｳｸﾆｷﾟｸﾓ｢ｷｹｻﾞｽﾜ｢":GOSUB43:GOTO18
25 A=ASC(MID$(E$,2))-195:I(A)=I(A)+1:E$(X,Y)="0ﾆﾇﾔﾆｳ｢":GOTO18
26 IFI(3)THENE$(X,Y)="":I(3)=0:GOTO18ELSEX=X-XX:Y=Y-YY:GOTO18
27 LOCATEX,Y:PRINT"X":F=F+1:IFF=5THENF=0:IFX=9ANDY=20THENX=17:Y=13ELSEIFX=17ANDY
=13THENX=9:Y=20ELSE18ELSE13
28 FORI=0TO255:SOUND0,I:SOUND0,I¥2:NEXT:SOUND0,0:PUTSPRITE0,(0,209):GOTO18
29 '●●●●●●●●●● ﾃｷ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 PUTSPRITE0,(0,209):CLS:VDP(1)=VDP(1)XOR1:IFM=0THENM=(X¥8)*3+RND(1)*3
31 IFM=15THENFORI=0TO1:FORJ=0TO1:PUTSPRITEI*2+J,(I*32+90,J*32+3),C(M),I*2+J+4:NE
XTJ,IELSEPUTSPRITE0,(100,20),C(M),-(MMOD3)*(M<12)-3*(M>11)
32 P=H(M):T=P:H=0:L=10:E$=" "+N$(M)+"ｷﾟﾄﾟﾁ":GOSUB43
33 SOUND6,15:PRINTC$"+ ｱﾅﾀﾊ"W"ﾃｷﾊ"P"ﾃﾞｽ｡ﾀﾀｶｳ?":GOSUB44:IFQ=0THENPRINT"ｱﾅﾀﾊﾆｹﾞﾀ｡"
;:IFRND(1)>.8ORM>8THENPRINT"ｼｶｼｼｯﾊﾟｲｼﾀ"ELSE38
34 PRINT"ｱﾅﾀﾉｺｳｹﾞｷ":GOSUB41:A=RND(1)*K:IFA=0THENPRINT"ﾐｽ"ELSEVDP(9)=VDP(9)OR2:PR
INTA"ｱﾀｴﾀ":P=P-A:SOUND13,0:VDP(9)=VDP(9)AND253:IFP<1THEN37
35 GOSUB41:L=15:E$=" "+N$(M)+"ﾊｻｴｺﾟｸ｢":GOSUB43:GOSUB41:A=RND(1)*P:IFA=0THENPRINT
"ﾐｽ"ELSEVPOKE8196,136:PRINTA"ｳｹﾀ":SOUND13,0:VPOKE8196,128:W=W-A:IFW<1THEN39
36 A=2^.5:GOSUB41:CLS:GOTO33
37 L=16:E$=" "+N$(M)+"ﾋｻｴｼﾞｽﾁ｢":GOSUB43:PRINTT"ｴﾝｵｲﾃｲｯﾀ｡":G=G+T:V=1
38 A=2^.5:GOSUB41:A=TAN(1):FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:VDP(1)=VDP(1)XOR1:C
LS:IFM=15THENRETURNELSEGOSUB42:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),15,8:RETURN
39 IFI(8)THENPRINT"ﾏｲﾘｿｳﾅﾉﾃﾞﾊﾞﾅﾅｦﾀﾍﾞﾀ｡":I(8)=I(8)-1:W=W+30:GOTO36ELSEPRINT"ｱﾅﾀﾊﾏ
ｲｯﾀ｡ｵｶﾈｦﾊﾝﾌﾞﾝﾜﾀｼﾃﾆｹﾞﾀ｡":G=G¥2:X=3:Y=5:W=20:GOTO38
40 '●●●●●●●●●● ｻﾌﾞ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
41 A=USR(0):FORI=0TO1:I=-(INKEY$<>""):NEXT:RETURN
42 FORI=0TO22:LOCATE0,I:PRINTM$(I);:NEXT:PRINTUSING"  ﾊﾟﾜｰ### ｱﾀｯｸ## ###円  ﾊﾞﾅﾅ#
#ｺ";W,K,G,I(8);:RETURN
43 LOCATEH,L:FORI=2TOLEN(E$):PRINTCHR$(ASC(MID$(E$,I,1))-1);:NEXT:PRINT:RETURN
44 A=USR(0):FORI=0TO1:A$=INKEY$:I=-(A$<>""):NEXT:IFA$="Y"ORA$="y"THENQ=1:RETURNE
LSEIFA$="N"ORA$="n"THENQ=0:RETURNELSE44
45 PRINT"ｵｶﾈｶﾞﾅｲﾖ｡":GOSUB43:GOSUB41:GOSUB42:GOTO13
46 '●●●●●●●●●● ｽﾌﾟﾗｲﾄ&ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
47 DATA 00000000000BA745C746B370E1D1B3A00000000000010382C0C0CF8FC1C2C2C58
```

```
48 DATA 0003070F0F1F1B1E1E1F0F0F0307040E0080C0E0E0F0B0F0F0F0E0E080C040E0
49 DATA 0202030503070F1B111725070202020680808040B0C0E0B010D048C0808080C0
50 DATA 000010383F3F3D3F1501050D0E0F0E1E0000081CFCFCBCFCA880A0B070F07078
51 DATA 603C060329AAB4F87C7C7C7C3E3E1F0F060F3F67E7FF7E76391F0F0103030DFE
52 DATA 070100000000387C7C7C7E7F3F1F0700FEFC7C3C3C3E3F3F3E7C7CF8F8F0C000
53 DATA 60F0FCE6E7FF7E6E9CF8F080C0C0B07F386CC48094552D1F3E3E3E3E7C7CF8F0
54 DATA FF7F7E7FFFFF3F1F0F1F3F7F7F7E7E3CE080000000808 0C0C0C0C08000000000
55 DATA 383A3AD2FE90386C,FBBEFBDFFEF7BDEF,003C7E7E3C181818,00FEFEFEFCFEFCEA
56 DATA 0024500245A0044A,81FF81FF81FF81FF,FBBEFBDFFEF7BDEF,FFFFFFFFFFFFFFFF
57 DATA 7EFFFFE7C3C3C3C3,003C7600767E7E00,00BB00ED00BB00ED,00008485A5212000
58 DATA 003C7600767E7E00,00AAAAFEBAFEC67C,FBBEFBDFFEF7BFEF,001A1A1C78581800
59 DATA DDFFFFFFFFFFFFFF,FFFFE7E7E7E7FFFF,FFE7C381C3C3C3FF
60 '●●●●●●●●●● ﾏｯﾌﾟ ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
61 DATA AAAAAAAh((hhh(hHAxxxxxxxxxxhhhhhh,AQQQ<QA(h(h((h(HAxZxxxxx♠♠♠♠hhhh
62 DATA AQ<QQQAh(h((hh(HAxxxxx♠x♠♠♠hhhhh,AQQQ<QA(hhhhh(hHAx♠xxxxx♠♠AAQAAA
63 DATA A<QQQQAh(h(h(hHHAxxxxxxx♠♠AQQQ<A,AAAQAAAh((h(((HAAAAAAxxx♠♠A<QQQA
64 DATA hhhhhh(hhh(hhhHAQQQ<Axx♠♠♠AQQQQA,hhhhh(h(h(h((hHA<QQQAxxx♠♠AAQAAA
65 DATA hhhhhh(Z(h(hhhHAQQQ<Axxx♠♠hhhhh(,h(hhh(hh(hh(HHHAAAQAAxxx♠♠(hhh(h
66 DATA (hhhh(hh(h(hHh(Axxxxxx♠x♠♠hh((hh,hhh(hhhh(((hHhhAXXXXxxxx♠♠hh(h((
67 DATA hhhhhh(h(hhHHhhA X Xxxx♠♠((hhhhZ,(hh(((h(h(([H(h(AX XXA♠♠♠(((h((hh
68 DATA HHPHHHHHHHHHH(hhA X XAHHHHHHHHHHHH,hhhhhhhAhhhAAAAAAAAAHHHHHHHHHHHHH
69 DATA hhhhhhhhhhhh''a'''AHHHHHHHHHHHHHH,AAAQAAAAAAAAhA'a'a'A((((((((h((((
70 DATA A<QQQQAXXXXXA'''a'AAAAAAAhhhh(((,AQQQ<QAX X XAaaaa'Ahhhhhhhhhh(((
71 DATA A<<QQ<AXX XXAaaaa'Ahhh((((((((あああ,AQQQQQAX X XAab'''Ahhhhhhhhhhh いZい
72 DATA AAAAAAAXXXXXAAAAAAAhhhhhhhhhhhhh
73 '●●●●●●●●●● ﾒｯｾｰｼﾞ ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
74 DATA4,1,0ﾔﾙﾊﾐﾔﾊﾇﾗｰﾄﾐｯｷﾟｲﾘｼﾛﾄｳﾚ｢ﾁｶｽﾄｹﾛ｢,1,4,1,4,3,231ｵﾞﾄﾟﾃﾚｸﾞｱｴｰﾄﾕﾜｴ｢ｷｴｷｳ@,2,2
,224ｵﾞﾄﾟﾋﾟﾆﾆｱｴﾚﾗ｢ｷｴ@,7,8,3ﾆﾞﾁﾟｶﾐｵ｢ｶﾛﾇﾋﾒｷｴｸｷ｢,2,14,5,9,0,4ﾐﾚﾁｱﾑﾃｺﾁ｢,16,7,1
75 DATA 2,20,228ｵﾞﾄﾟﾋﾟﾆﾆｱｴｰﾄﾕﾚ｢ｷｴ@,4,19,236ｵﾞﾄﾟﾃﾚｸﾞｱｴｰﾄﾕﾚ｢ｷｴｷｳ@,5,20,251ｵﾞﾄﾟﾄﾃｶﾊ
ｱｴﾚｿﾞ｢ｷｴｷｳ@,1,20,1,10,13,4ﾋﾟﾆﾆｱﾑﾃｺﾁ｢,14,10,4ﾌｷﾚﾔﾊｱﾑﾃｺﾁ｢,1,18,0ﾐﾚﾁﾄﾟﾋｽｷﾟﾃｸﾛﾚﾗ｢
76 DATA 14,21,4ﾆｷﾇﾃｴｻｴｽｯｧﾑﾃｺﾁ｢,19,6,0ﾐﾔﾊｱﾁｶｽﾄｹﾞﾜｴ｢,19,8,231ｵﾞﾄﾟﾋﾟﾆﾆｱｴﾚ｢ｷｴ@,25,0,
5,18,1,3ﾐﾔﾊｱﾁｶｽﾇｸﾁﾁﾟﾅ｢ﾍｼﾞｺﾚﾆ｢,27,5,1,11,17,5,30,21,0ｶﾐｵｷﾟｹﾚﾊﾋ21ﾉﾞﾋﾕｳ｢
77 DATA 30,4,241ｵﾞﾄﾟﾃﾚｸﾞｷｴ@,31,12,3ﾆｷﾐﾊｷﾁｸｧｴｰﾄﾕﾚ,ｳﾈ,13,3,ｵｰｷﾞｱ,2,5,ｴﾟｳｼ,10,6,ﾏﾀﾄ
ﾅ,6,15,ｵﾞｹ,3,10,ﾘﾌﾟｾﾟｹ,9,12,ｽﾞｭｷﾟｱ,4,15,ﾐﾚﾐﾚ,7,18,ｼﾋﾟｹﾑﾞ,11,21,ﾕﾐﾉｻ,10,22,ﾘｳｾﾐﾞ,
14,25,ﾐﾝﾙﾀﾞｹ,4,31,ﾔﾙﾊﾐﾔﾊ,12,18,ｼﾋﾟｹﾊﾔﾊ,10,30,ﾑｾﾟﾊﾐﾔﾊ,5,45,ﾐﾔﾊｶﾕﾍﾟﾞ,13,56
```



★学校でベーマガを読んでいたら，友達が「この厚さでこの値はすごい」と言っていた。(山口県吉敷郡・モリタール16才)……【影：「こんなに厚いのに安い」or「こんなに薄いのに高い」どっちだろう。編：前者にきまってます。ベーマガは内容で勝負です。えっへん！】

MSX/2/2+/turboR用



音がたよりのシューティング・ゲーム

FIRE!（ファイヤー）

水越　功

MSX

ストーリー

海沿いの研究所。ここに1通の手紙が届いた。『今から研究所を破壊する。楽しみに待っていろ』手紙を読み終えると警察に知らせる間もなくミサイルが飛んできた。こうなったら研究所のリモコン式砲台で迎撃するしかない!

操作方法

キーボードまたはポート1に接続したジョイスティックで操作します。使うキーはスペース・キー（トリガー1）だけです。

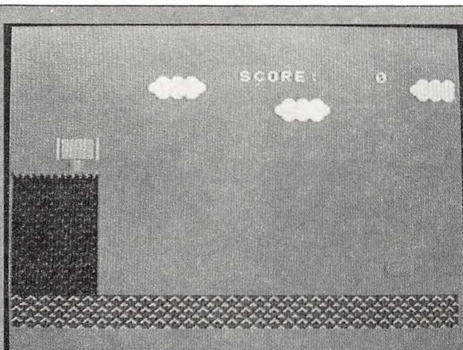
スペース・キーを押し続けると力をためます。適当なところでスペース・キーを離すと，大砲はその力に応じた距離だけ水平に飛び，そして垂直に落下します。スペース・キーを押したままにしておくと力をためていない状態に戻ってしまいますので長く押し続けてはいけません(実際にやってみると意味がわかります)。こうして敵のミサイルを撃破し，研究所を守ってください。

敵のミサイルは5発目まで単独で飛んできます。スピードもゆっくりです。それ以降は二つずつ飛んできます。8発撃破するごとに敵のミサイルはスピード・アップしますのでがんばってください。点数は岸から遠い地点で撃破するほど高くなっています。2000点を越えたあたりからが本当のゲームですのでがんばってください。

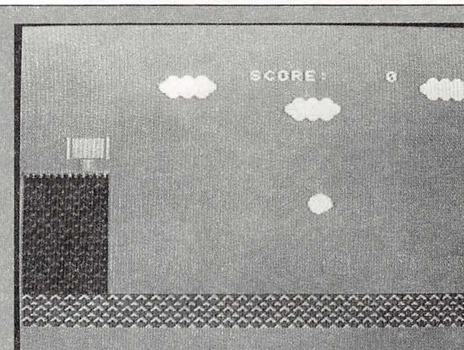
敵のミサイルが二つになると，敵のミサイル同士が衝突することがあります。このときはどちらか一方が破壊されます(おまけに点数まで加算されます)。このとき，衝撃で研究所の大砲も破壊されてしまうので注意してください。

《第1表》変数表

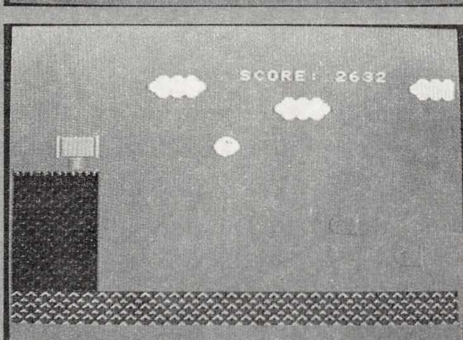
変数	内容
I, J	ループ制御用
C	トリガ入力カウント用
F, G	フラグ
X, Y	研究所大砲座標
X(n), Y(n)	敵ミサイル座標
V(n)	敵ミサイル座標増分
S	スコア
HS	ハイスコア
B	敵ミサイル画面内総数
BC	敵ミサイル破壊数
R	RND関数用ダミー
FQ	PSG ch. A周波数



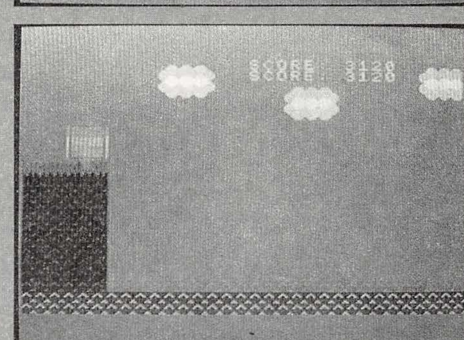
◀《写真1》ミサイルが右はしから飛んでくるので迎撃しよう



▶《写真2》力のため具合いの音をよく聞いてから砲弾を飛ばそう



◀《写真3》5発までは1発ずつ飛んできた弾がそれ以降になると2発まとめて飛んでくる



▶《写真4》ミサイルが岸まできてしまうと……

★前までは絵を描いていると親にしかられていたけど，ベーマガにイラストが載りはじめたら…。「がんばって絵描いとる～？将来イラストレータめざしてがんばれ!!」って言われてます。(三重県度会郡・**ともござる15才**)……【**編：ともこざるちゃん，がんばれっ!!**】

```
10 '     SAVE "fire      .bas"
20 :
30 '              +-------+
40 '              ¦ FIRE! ¦
50 '              +-------+
60 '          1993. 7.29(Thu)
70 ' Programed by Isao Mizukoshi (DAL)
80 ' Special thanks to Makoto Nakamiya
90 :
100 '------------------------------------
110 '*initialize
120 '------------------------------------
130 CLEAR 200,&HBFFF:DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 32:COLOR 15,5,5:KEY OFF
140 DIM X(2),Y(2),V(2)
150 '------------------------------------
160 '*define
170 '------------------------------------
180 '===== def_sprite =================
190 RESTORE
200 FOR I=0 TO 2
210   S$="":READ D$
220   FOR J=1 TO 64 STEP 2:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,J,2))):NEXT
230   SPRITE$(I)=S$
240 NEXT
250 '===== def_character ==============
260 FOR I=0 TO 15
270   READ N$,C$,D$:N=ASC(N$):C=VAL("&H"+C$)
280   VPOKE &H2000+N¥8,C
290   FOR J=1 TO 16 STEP 2:VPOKE N*8+(J-1)¥2,VAL("&H"+MID$(D$,J,2)):NEXT
300 NEXT
310 '===== def_palette ================
320 IF PEEK(&H2D)=0 THEN 480                                   ' ROM_IDﾁｪｯｸ
330 FOR I=0 TO 4
340   READ C,R,G,B:COLOR=(C,R,G,B)
350 NEXT
360 '===== def_machine ================
370 AD=&HC000
380 FOR I=1 TO 26 STEP 2
390   POKE AD,VAL("&H"+MID$("210dc0110018010003cd5c00c9",I,2)):AD=AD+1
400 NEXT
410 RESTORE 1250
420 FOR I=0 TO 23
430   READ D$
440   FOR J=0 TO 31:POKE AD,ASC(MID$(D$,J+1,1)):AD=AD+1:NEXT
450 NEXT
460 DEFUSR=&HC000
470 '------------------------------------
480 '*title
490 '------------------------------------
500 A=USR(0)
```

《第2表》マシン語ソースリスト

```
C000H LD HL,0C00DH; 転送元RAMアドレス
C003H LD DE,1800H;  転送先VRAMアドレス
C006H LD BC,300H;   転送長さ
C009H CALL 005CH;   LDIRVMコール
C00CH RET
```

余談ですが，敵のミサイルが二つ同時に飛んでくる前に4000点以上稼ぐ裏技があります。探してみましょう。

プログラムについて

とくにむずかしいことはしていないと思います。MSX(1)対応なのにパレットを変更する命令が入ってるじゃないか(340行)と思われるかもしれませんが，MSXのバージョンをチェックしているのでだいじょうぶです。MSX(1)で実行した場合は色が若干異なるだけで，ゲーム自体はまったく変わりません。

スプライトの衝突判定（850～910行）は，研究所の大砲と敵ミサイルとの距離をX方向，Y方向それぞれ求めて，その和が小さいほうと衝突したとみなしています。変数表を参考にしてプログラムを追ってみてください。

プログラム入力の注意

たった13バイトですがマシン語を使用しているので，とくに390行は注意して入力してください。また，全リストの入力が終了してもいきなりRUNせず，まずはSAVEしましょう。そしておもむろにRUN。注意1秒，怪我5198バイトです。

最後に

さて，今回の“FIRE!”はいかがでしたか？結構おもしろいと思いますがどうでしょうか。今回はプリンタがあったのでとても楽にプログラムを組むことができました（中宮誠さん，プリンタを譲ってくださってありがとうございました)。データがちょっと多いのですが，なるべく楽に打ち込めるようにデータ構成も吟味しました。さあ，あなたも打ち込んで遊んでみよう！

それではまたつぎの作品で会えるといいですね。

お詫びと訂正

1993年4月号に掲載していただいた私の作品“MAZE STROLLER”にバグが発見されました。打ち込んでくださった人には申しわけないのですが，つぎのように訂正してください（今回はプリンタがあったのでバグはない…と信じています)。

170行　SPRITE$(0)=CHR$(1)
　→　CHR$(&H80)

1050行　PUTSPRITE 0,(X,Y)
　→　(X,Y−1)

第1表　CICINI
　→　GICINI

★　★

★部屋を掃除していたら，チョロQがでてきた。あのころにもどりたい…。(兵庫県伊丹市・池増洋介20才)……【編：なつかしい！かわいいんだよね。つぐ美：私も持ってるわよ！うしろにコインを入れるとクルクルってね。影：探せば，もっといろいろな物がでてくるかもね。】

```
510 FOR I=0 TO 1500:NEXT
520 FOR I=0 TO 7:VPOKE 1200+I,255:FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT
530 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0) OR -STRIG(1):NEXT
540 FOR I=0 TO 7:VPOKE 1200+I,  0:FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT
550 LOCATE 10,14:PRINT SPC(16):LOCATE 8,18:PRINT SPC(21)
560 FOR I=0 TO 100:NEXT:PLAY "v15oL8cdcdg4","","o3sm2000L8ccccL16cccc"
570 IF PLAY(0) THEN 570 ELSE PLAY "v0o6c"
580 '-----------------------------------
590 '*main
600 '-----------------------------------
610 C=0:F=0:G=0:X=48:Y=55:S=0:B=1:BC=0:X(1)=255:Y(1)=209:X(2)=255:Y(2)=209
620 R=RND(-TIME):ON SPRITE GOSUB 860:SPRITE ON:SOUND 7,&B10101010:SOUND 6,25
630 FQ=255:SOUND 0,FQ
640 '===== count =====================
650 T=STRIG(0) OR STRIG(1):IF F=0 AND T THEN F=1:SOUND 8,15 ELSE IF F AND T=0 TH
EN G=1
660 IF T THEN SOUND 0,FQ:C=C-T:FQ=FQ-2
670 IF C>22 THEN C=0:FQ=255
680 '===== move ======================
690 IF G=0 THEN 740
700 SOUND 8,0:X=X-(C>0)*8:C=C-1:Y=Y-(C<0)*8
710 PUTSPRITE 0,(X,Y),15
720 IF Y>168 THEN PUTSPRITE0,(0,209):X=48:Y=55:C=0:F=0:G=0:FQ=255:SOUND 0,FQ
730 '===== move_enemy ================
740 FOR I=1 TO B
750   IF Y(I)=209 THEN GOSUB 820
760   X(I)=X(I)-V(I):IF X(I)<48 THEN 930
770   PUTSPRITE I,(X(I),Y(I)),1
780 NEXT
790 LOCATE 16,1:PRINTUSING "SCORE:#####";S
800 GOTO 650
810 '===== init_enemy ================
820 R=RND(1)*10:IF R<7 THEN RETURN 780
830 Y(I)=RND(1)*72+80:V(I)=RND(1)*2*(BC¥8)+1
840 RETURN
850 '===== crash =====================
860 SPRITE OFF:PUTSPRITE 0,(0,209):PLAY "","sm10000c4"
870 X1=ABS(X-X(1)):X2=ABS(X-X(2)):Y1=ABS(Y-Y(1)):Y2=ABS(Y-Y(2))
880 IF X1+Y1<=X2+Y2 THEN X(1)=255:Y(1)=209 ELSE X(2)=255:Y(2)=209
890 PUTSPRITE 1,(X(1),Y(1)),1:PUTSPRITE 2,(X(2),Y(2)),1
900 S=S+X:BC=BC+1:IF BC>5 THEN B=2
910 X=48:Y=55:C=0:F=0:G=0:FQ=255:SOUND 0,FQ:SPRITE ON:RETURN
920 '-----------------------------------
930 '*game_over
940 '-----------------------------------
950 SPRITE OFF:FOR I=0 TO 2:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT
960 FOR I=0 TO 15
970   LOCATE 0,23:PRINT CHR$(27);"M":LOCATE 0,0:PRINT CHR$(27);"L"
980   R=RND(1)*31:SOUND 6,R:PLAY "","sm5000c64"
990 NEXT
1000 CLS:LOCATE 11,5:PRINT "GAME OVER":LOCATE 9,12:PRINTUSING "SCORE    #####";S
1010 IF HS<S THEN HS=S:F=1:PLAY "v15o5L16cr8cdeg2","sm2000L16cr8cccL64ccccCCCCcc
cc" ELSE F=0:PLAY "v15oL16gfedr16o5c"
1020 LOCATE 9,14:PRINTUSING "HI-SCORE #####";HS
1030 FOR I=0 TO 1
1040   IF F THEN VPOKE &H2006,CO*16+5:VPOKE &H2007,CO*16+5:CO=(CO+1) AND 15
1050   I=-STRIG(0) OR -STRIG(1)
1060 NEXT
1070 VPOKE &H2006,&HF5:VPOKE &H2007,&HF5
1080 GOTO 480
1090 '-----------------------------------
1100 '*data
1110 '-----------------------------------
1120 '===== data_sprite ===============
1130 DATA 00030f1f3f3f7f7f7f7f3f3f1f0f030000c0f0f8fcfcfefefefefcf8f0c000
1140 DATA 00000f3f7be7dfffffffff7f3f0f000001fdffffffffffffffffffffffffd01
1150 DATA 00000f3f7be7dfffffffff7f3f0f000001fdffffffffffffffffffffffffd01
1160 '===== data_character ============
1170 DATA あ,  ,000000003c7effff,い,  ,c0e0f0f0f0f0e0c0,う,  ,ffff7e3c00000000
1180 DATA え,  ,03070f0f0f0f0703,お,  ,ffffffffffffffff,か,f5,0000000000000000
1190 DATA く,  ,c0dfdfdfdfdfdfdf,け,e5,03fbfbfbfbfbfbfb,ア,e1,3c3c3c3c3c3c3c3c
1200 DATA ク,  ,fbfbfbfbfbfbfb03,ケ,  ,dfdfdfdfdfdfdfc0,コ,  ,ffffffffffffff00
1210 DATA サ,e5,00ffffffffffffff,タ,26,ffffee6444000000,ネ,4f,ffdfaf77fffffdfa
1220 DATA ヲ,6a,ffdfaf77fffffdf9
1230 '===== data_palette ==============
1240 DATA 1,4,4,4 ,2,1,7,0 ,4,0,0,7 ,6,4,0,0 ,10,7,1,1
1250 '===== data_title ================
1260 DATA "                                   ","        あああ              あああ"
1270 DATA "           えおおおい       えおおお","        ううう      あああ   ううう"
1280 DATA "                 えおおおい        ","                   ううう        "
1290 DATA "                                   ","  くサけ                         "
1300 DATA "    ケコク  かかかか かかか かかかか かかかか かか   ","    ア   か     か  か  か か    かか  "
1310 DATA "タタタタタタ  かかか   か  かかかか かかか   か  ","ヲヲヲヲヲヲ  か     か  か か  か      "
1320 DATA "ヲヲヲヲヲヲ  か    かかか か かか かかかか か  ","ヲヲヲヲヲヲ                      "
1330 DATA "ヲヲヲヲヲヲ    PRESENTED BY DAL    ","ヲヲヲヲヲヲ                      "
1340 DATA "ヲヲヲヲヲヲ                       ","ヲヲヲヲヲヲ                      "
1350 DATA "ヲヲヲヲヲヲ  PUSH SPACE OR TRIGGER  ","ヲヲヲヲヲヲ"
1360 DATA "ヲヲヲヲヲヲ                       ","ネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネ"
1370 DATA "ネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネ","ネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネネ
```

MSX

★ハガキの横にくっついている応募カード。はやく使う日がくるのを祈っているが…。(岐阜県各務原市・わらばんし16才)……【編：ベーマガには，みなさんが作ってくれた，すばらしいプログラムがたくさん載っています。ぜひ，プログラムを作るとき参考にしてください。】

MSX2＋／turboR用



固定画面のアクション・ゲーム

青(あお)の町(まち)の冒険者(ぼうけんしゃ)

濱口　英春

内　容

アクション・ゲームです。

遊びかた

ジョイスティックの左右で左右に移動。
Ⓐでジャンプ
Ⓑでショット

《第1表》変数表

```
C$( ) ……スプライト・パターン
          SETのときに使用
P( ) ………4の倍数
X( ) ………キー入力時に使用
Y( ) ………高さの位をSET
SS …………自分の向き
          SS＝7…左　SS＝3…右
S  …………スティック入力
          S＝STICK( )
X  …………自分のX方向の位置
H  …………高さ
L
K } ……スプライトのパターン番号
N
JU …………ジャンプ・フラグ
          JU＝1…ジャンプしている
          JU＝0…ジャンプしていない
SH …………ショット・フラグ
          SH＝1…弾がとんでいる
          SH＝0…とんでいない
HP …………自分のHP
MD…………モード
          (MD＝1 easy
          MD＝0 ノーマル)
AP …………自分の攻撃力
Q  …………文字の縦の倍率
F  …………文字のルーチンで使う変数
T  …………敵の番号
MA…………STAGE
X1～X5 }
Y1～Y5 } …敵の位置
A1～A3 ……敵からくらうダメージ
TU }
TS } ………敵のルーチンで使用する変数
TH …………敵のHP
```

・全6ステージあります(1面に1匹の敵)。
・敵の弱点は弾が当たると白くひかるところです。
・モードはeasyとnormalの二つ(easyは攻撃力が通常の2倍でSTAGE CLEARのときにもらえるHPが多いだけです)。

プログラムの入力方法

スプライト・データは，必ず大文字で入力してください。

その他

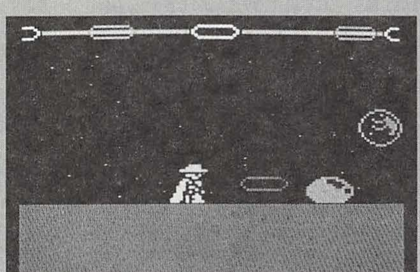
スピード・アップのためスプライト・

スプライト0			
&H7600	&H7601	&H7602	&H7603
Y	X	パターン番号×4	色

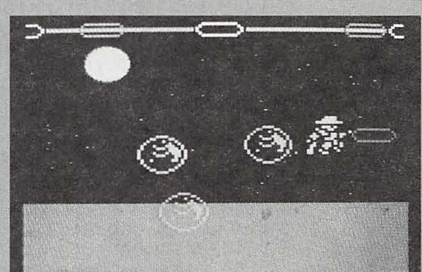
PUT SPRITE 0,（Y, X), ○ ○,

㊟VPOKEではいずれも0～255までの数字しか使えません。

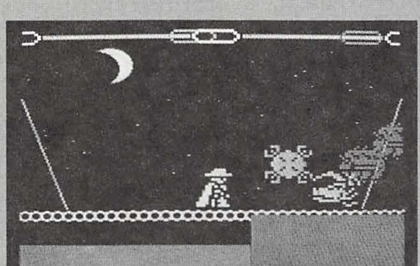
《第1図》スプライト・データの説明



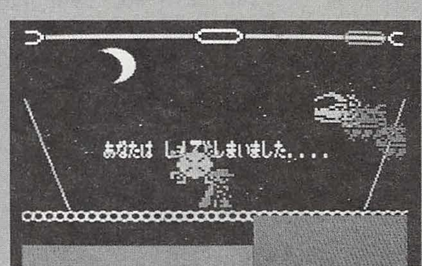
▲《写真1》ジャンプとショットをうまくつかって敵の体力を0にするとクリア



▲《写真2》面によっては敵の本体を見つけないとダメージをあたえることのできないヤツもいます



▲《写真3》クリアするごとに体力は少し回復するけど後半はかなりつらい



▲《写真4》自分の体力が0になってしまうとゲーム・オーバー

★編集長様へ。あまりでてこないので寂しいです。影さんを仕事づけにして，そのあいだにでてきてください。あなたのでるページを探すほうがむずかしいですよ。でてこないと，おしおきよ。(大阪府・FOX20才)……【編集長：ご希望どおり，でてまいりました！ じゃん！】

パターンをかえるときは，VPOKE文を使って直接VRAMにかきこんでいます。

スプライト・データは，00や0○のところのゼロは，打ち込む手間を考えて圧縮しておきましたが見づらかったらごめんなさい。

やはりBASICでは，これぐらいが限界のようです。

CHECKER FLAG

つぐ美：わ！ デカキャラが，画面せましと大暴れ！
編：レベル高いなあ。敵をたくさんだすとなると，工夫が必要ですね。
Dr.D：IF文を連続して処理する部分が少ないほど，速度はあがるんだ。とかく，プログラマーの腕が問われる部分じゃが，なかなかいいぞ。
編：データも圧縮されて打ち込みやすいですしね。1830行がむずかしくてわからないんだけど，キャラクターの反転をしているのかな？

評…これはスゴイ!!（編）



by じょーり

評…かわいいね（影）



by TOHT

評…全キャラいるそうです（編）



by パワーグラ姉ちゃん
ちすこーん
無国籍カデンツ
あんみつ姫

評…てれるぜ!!（影）

```
10 REM あいするカゲさんへ
20 REM --------by PC6001mk2SR
30 TALK"F6 kagesa-x?"
40 TALK"F5 aisiteruwa?"
50 TALK"F6 buq +cyu-"
```

注意!! 決してFをMにかえないこと。

※うちのPC6001 MkII SR（年令不詳・女性[?]）が影さんに LOVE LETTER ならぬ「LOVE LIST」をどーしても送りたいというもので……影さん!! うけとってやって下さい。

by PC6001 mkII SR

MSX2+

青の町の冒険者のプログラム・リスト

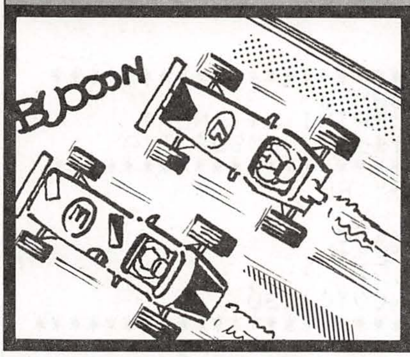
```
10 GOTO 1770
20 '●●●●●●●●●●● が めん & HP & てき SET ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 ON MA GOSUB 1440,1460,1470,1500,1510,1540:IF MA>1 AND MA<7 THEN ELSE 80
40 COLOR 5:M$="HP = HP + "+MID$("12",MD+1,1)+"0":Q=3:GOSUB 1660
50 I=HP:FOR HP=I TO I+(MD+1)*10:SOUND 0,0:SOUND 1,1:SOUND 8,14
60 PUT SPRITE 3,(112-HP,-10),5,6:SOUND 8,0
70 IF HP>=100 THEN HP=100 ELSE NEXT:HP=HP-1
80 X1=0:X2=0:X3=0:X4=0:X5=0:Y1=211:Y2=211:Y3=211:Y4=211:Y5=211
90 A1=0:A2=0:A3=0:TX=0:TY=0:TS=0:TU=0:TH=100
100 ON T GOSUB 1340,1350,1360,1370,1380,1390:GOSUB 1210:AP=AP*MD+AP
110 PUT SPRITE 4,(212,-10),8,6:M$="STAGE"+STR$(MA):Q=5:GOSUB 1660
120 '●●●●●●●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
130 S=STICK(1):ON S GOTO 180,180,150,180,180,180,140:GOTO 180
140 L=1:X=X-8:IF X<0 THEN X=0:GOTO 160 ELSE 160
150 L=0:X=X+8:IF X>224 THEN X=224
160 SS=S:VPOKE &H7602,P(L+K)
170 '● あるく & ジャンプ
180 IF JU THEN 210 ELSE IF X(S) THEN N=N XOR 2:VPOKE &H7602,P(L+N)
190 IF STRIG(1) THEN ELSE 220
200 SOUND 0,0:SOUND 1,2:SOUND 8,15:JU=1:K=4:VPOKE &H7602,P(L+K):SOUND 8,0
210 H=H+1:IF H>12 THEN H=0:JU=0:K=0:VPOKE &H7602,P(L)
220 PUT SPRITE 0,(X,Y(H)),7
230 '● なげる
240 IF SH THEN 280 ELSE IF STRIG(3) THEN ELSE 340
250 SOUND 0,50:SOUND 1,1:SOUND 8,15:VPOKE &H7602,P(L+4)
260 SH=1:SY=Y(H):SOUND 8,7:SM=X(SS)*16:SX=X+SM:SOUND 8,0
270 PUT SPRITE 1,(SX,SY),6,6:IF JU THEN ELSE VPOKE &H7602,P(L)
280 SX=SX+SM:IF SX<-16 OR SX>240 THEN PUT SPRITE 1,(0,211):SH=0:GOTO 340
290 PUT SPRITE 1,(SX,SY):IF ABS(Y1-SY)<24 AND ABS(X1-SX)<32 THEN ELSE 340
300 SOUND 0,250:SOUND 1,2:SOUND 8,10:COLOR SPRITE(7)=15
310 PUT SPRITE 1,(0,212):SOUND 8,15:SH=0:TH=TH-AP:SOUND 8,0:IF TH<=0 THEN TH=0
320 PUT SPRITE 4,(112+TH,-10):IF TH=0 THEN SOUND 9,0:GOSUB 1010:GOTO 30
330 '● てき
340 ON T GOSUB 420,480,550,610,720,800
350 '● HP
360 IF ABS(X1-X)<28 AND ABS(Y1-Y(H))<28 THEN HP=HP-A1:GOTO 390
370 IF ABS(X3-X)<28 AND ABS(Y3-Y(H))<28 THEN HP=HP-A2:GOTO 390
380 IF ABS(X5-X)<28 AND ABS(Y5-Y(H))<28 THEN HP=HP-A3 ELSE 130
390 SOUND 0,0:SOUND 1,1:SOUND 8,14:COLOR SPRITE(0)=15:IF HP<=0 THEN HP=0
400 SOUND 8,10:PUT SPRITE 3,(112-HP,-10):SOUND 8,0:IF HP=0 THEN 1260 ELSE 130
410 '●●●●● てき 1 ●●●●●
420 X1=X1+TX:TU=TU XOR 1:IF X1<0 OR X1>224 THEN TX=-TX
430 PUT SPRITE 7,(X1,Y1),2,10+TU:IF TS THEN 450
440 SOUND 2,100:SOUND 3,0:SOUND 9,13:X3=X1:Y3=Y1:TS=1:SOUND 9,0
450 Y3=Y3-8:IF Y3<20 THEN TS=0
460 PUT SPRITE 8,(X3,Y3),2,9:RETURN
470 '●●●●● てき 2 ●●●●●
480 X1=X1+TX:IF X1>210 OR X1<0 THEN TX=-TX
490 Y1=Y1+TY:IF ABS(100-Y1)>70 THEN TY=-TY
500 X3=Y1:Y3=X1:Y5=Y1:X5=210-X1
510 PUT SPRITE 7,(X1,Y1),9,9
520 PUT SPRITE 9,(X3,Y3),13,9
530 PUT SPRITE 8,(X5,Y5),10,9:RETURN
540 '●●●●● てき 3 ●●●●●
550 X3=X3+TX:IF X3<0 OR X3>224 THEN TX=-TX:TU=TU XOR 1
560 PUT SPRITE 8,(X3,Y3),10,15-TU:X5=224-X3
570 PUT SPRITE 9,(X5,Y5),9,14+TU:IF TS THEN ELSE X1=RND(1)*225:TS=1:Y1=211
580 SOUND 9,Y1/16:Y1=Y1-16:IF Y1<20 THEN TS=0:PUT SPRITE 7,(0,211):RETURN
590 PUT SPRITE 7,(X1,Y1),5,9:RETURN
600 '●●●●● てき 4 ●●●●●
610 TY=TY+1:IF TY>12 THEN TY=0
620 Y2=Y3:Y3=Y1:Y1=Y(TY)
630 PUT SPRITE 7,(X1,Y1),9,16
640 PUT SPRITE 8,(X3,Y3),6,14
650 PUT SPRITE 9,(X2,Y2),6,14:IF TS THEN 690
660 IF ABS(Y(H)-Y1)>32 OR RND(-TIME)<.3 THEN RETURN
670 SOUND 2,0:SOUND 3,1:SOUND 9,10:X5=192:Y5=Y1:TS=1
680 SOUND 9,14:FOR I=0 TO 1:COLOR SPRITE(9-I)=4:NEXT:SOUND 9,0
690 X5=X5-16:IF X5<0 THEN PUT SPRITE 10,(0,211):TS=0:RETURN
700 PUT SPRITE 10,(X5,Y5),5,12:RETURN
710 '●●●●● てき 5 ●●●●●
720 X4=X5:Y4=Y5:X3=X1+TX:Y3=Y1:X1=223-X5:Y1=120-Y5
```

★つぐ美さんの年はよくでるけど，影さんは何才なのですか？（群馬県群馬郡・竜騎士16才）……【影：Zzz……。つぐ美：ねぇ，編さん。影さんていくつかしらね？ 編：さぁ。よくわからない人ですしね。つぐ美：精神年令はよくわかるんだけどねぇ。影：……ぴくぴく。】

```
730 X5=X5+TX:IF X5<8 OR X5>224 THEN TX=-TX:TU=TU XOR 1
740 Y5=Y(TY):TY=TY+1:IF TY>12 THEN TY=0
750 PUT SPRITE 7,(X1,Y1),13,16+TU:SOUND 2,Y5:SOUND 3,2:SOUND 9,11
760 PUT SPRITE 9,(X3,Y3),13,8+TU
770 PUT SPRITE 10,(X4,Y4),2,8+TU
780 PUT SPRITE 11,(X5,Y5),12,8+TU:RETURN
790 '●●●●● てき 6 ●●●●●
800 IF TU THEN 920 ELSE TY=TY+1:IF TY>12 THEN TY=0
810 SOUND 2,RND(1)*255:SOUND 3,2:SOUND 9,13:Y3=Y2:Y2=Y1:Y1=Y(TY)
820 PUT SPRITE 7,(X1,Y1),3,16
830 PUT SPRITE 8,(X2,Y2),,14
840 PUT SPRITE 9,(X3,Y3),,14
850 IF TS THEN 870 ELSE IF Y1<>Y(H) THEN 900
860 SOUND 2,1:SOUND 3,3:SOUND 9,10:X5=192:Y5=Y1:TS=-16:SOUND 3,7:SOUND 9,14
870 X5=X5+TS:IF X5>X1 THEN PUT SPRITE 10,(0,211):TS=0:RETURN
880 IF X5=<0 THEN TS=-TS:Y5=Y1
890 PUT SPRITE 10,(X5,Y5),5,12:RETURN
900 IF RND(1)*10>2 THEN RETURN
910 Y5=Y1:Y4=Y1:Y3=Y1:Y2=Y1:TU=1:COLOR SPRITE$(10)=A$:RETURN
920 SOUND 3,4:X5=X4:X4=X3:X3=X2:X2=X1+5:X1=X1-16:IF X1<0 THEN X1=240
930 IF X1=192 THEN PUT SPRITE 10,(0,211):PUT SPRITE 11,(0,211) ELSE 950
940 X1=192:X2=213:X3=229:TU=0:RETURN
950 PUT SPRITE 7,(X1,Y1),3,16:SOUND 3,6
960 PUT SPRITE 8,(X2,Y2),,14
970 PUT SPRITE 9,(X3,Y3),,14
980 PUT SPRITE 10,(X4,Y4),,14
990 PUT SPRITE 11,(X5,Y5),,14:RETURN
1000 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1010 FOR I=7 TO 11:J=VPEEK(&H7600+P(I)):COLOR SPRITE(I)=15
1020 IF J<211 OR J>220 THEN ELSE SOUND 8,0:NEXT:GOTO 1050
1030 SOUND 0,100:SOUND 1,0:SOUND 8,12:J=J+4:J=J MOD 255
1040 VPOKE &H7600+P(I),J:SOUND 8,5:GOTO 1020
1050 IF H>0 AND H<12 THEN ELSE PUT SPRITE 0,(X,120),7,0:GOTO 1070
1060 H=H+1:PUT SPRITE 0,(X,Y(H)):FOR I=0 TO 300:NEXT:GOTO 1050
1070 COLOR 9:M$="CLEAR !!":Q=3:F=2:GOSUB 1660
1080 A$="T120L15V15cdefgdefggfegfegecgfagfacr8cr8cr8cv12cv8cv4c
1090 PLAY "O4XA$;","O4R32XA$;","O2R64XA$;":GOSUB 1740
1100 FOR I=0 TO 50:PUT SPRITE 0,(X,120-I),7,4:FOR J=0 TO 30:NEXT J,I
1110 FOR I=X TO 256:PUT SPRITE 0,(I,70):NEXT:PUT SPRITE 0,(0,211)
1120 MA=MA+1:T=T+1:IF MA=7 THEN GOSUB 1210:FOR I=0 TO 1000:NEXT ELSE RETURN
1130 COLOR 10:M$=" ALL STAGE CLEAR !! ":Q=5:F=1:GOSUB 1660
1140 M$="END":Q=3:F=2:GOSUB 1660:PUT SPRITE 0,(112,120),7,4
1150 FOR U=0 TO 15:A$="T120V14L104"+MID$("CDEFGAB",RND(1)*7+1,1)
1160 PLAY "T120V13L1003cdeddefedcaa",A$,"T120V9L1007cdcdcdecdce.":NEXT
1170 GOSUB 1740:M$="PUSH SPACE KEY":Q=2:F=1:GOSUB 1660
1180 LINE(0,15)-(255,211),1,BF:COLOR 15:FOR I=0 TO 154
1190 PUT SPRITE 0,(112,120-I):NEXT:GOTO 1970
1200 '●●●●●●●●●●●●●●●●●● しゅじんこう ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1210 FOR I=-32 TO 112:PUT SPRITE 0,(I,70),7,4:NEXT
1220 FOR I=70 TO 120:PUT SPRITE 0,(112,I):FOR J=0 TO 30:NEXT J,I
1230 PUT SPRITE 0,(112,120),7,0:PUT SPRITE 3,(112-HP,-10),5,6
1240 X=112:SS=3:L=0:RETURN
1250 '●●●●●●●●●●●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1260 SOUND 9,0:COLOR SPRITE(0)=14:M$="あなたは しんでしまいました....":Q=2:F=0:GOSUB 1660
1270 A$="T120L6S11":PLAY A$,A$,A$
1280 A$="babgfbagfeccfdeagec2":PLAY "O3V14XA$;","O2V13R64XA$;","O1V12XA$:"
1290 FOR I=Y(H) TO 211:PUT SPRITE 0,(X,I):NEXT:PUT SPRITE 1,(0,211)
1300 M$="GAME OVER":Q=3:F=2:GOSUB 1660
1310 IF PLAY(0) THEN 1310 ELSE F=1:GOSUB 1730:LINE(0,15)-(255,211),1,BF
1320 FOR I=7 TO 11:PUT SPRITE I,(0,211),0:NEXT:GOTO 1970
1330 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●● てき SET ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1340 X1=224:Y1=120:TX=12:A1=4:A2=3:AP=4:RETURN                     '1
1350 Y1=120:TX=8:TY=8:A1=4:A2=4:A3=4:AP=5:RETURN                   '2
1360 Y3=120:Y5=120:TX=10:A1=4:A2=3:A3=3:AP=5:RETURN                '3
1370 X1=192:X3=210:X2=234:TY=7:A1=6:A2=5:A3=6:AP=3:RETURN          '4
1380 X5=224:Y5=100:TX=8:TY=8:A1=5:A2=5:A3=5:AP=5:RETURN            '5
1390 X1=192:X2=213:X3=229:TY=7:A1=7:A2=5:A3=5:AP=3                 '6
1400 RESTORE 1420:A$="":FOR I=0 TO 16:READ A:A$=A$+CHR$(A):NEXT
1410 FOR I=8 TO 11:COLOR SPRITE$(I)=A$:NEXT:RETURN
1420 DATA 15,15,12,12,12,2,2,2,3,3,11,11,11,14,14,14
1430 '●●●●●●●●●●●●●●●●● stage がめん set ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1440 LINE(0,154)-(255,211),12,BF:FOR I=0 TO 40                      '1
1450 PSET(RND(1)*255,RND(1)*130+20),RND(1)*5+10:NEXT:RETURN
1460 LINE(0,154)-(255,211),8,BF:GOSUB 1600:RETURN                   '2
1470 LINE(0,154)-(6,184),1,BF:CIRCLE (3,160),3,11:CIRCLE(3,160),4,10   '3
1480 LINE(0,185)-(6,211),4,BF:COPY(0,154)-(255,211),1 TO (7,154),1
1490 LINE(0,60)-(30,154),11:LINE(255,60)-(225,154),11:GOSUB 1600:RETURN
1500 LINE(150,160)-(255,211),6,BF:GOSUB 1600:RETURN                 '4
1510 FOR I=0 TO 16:J=165-RND(1)*5:LINE(I,J-11)-STEP(0,RND(1)*13),3  '5
1520 LINE(I,J)-STEP(0,RND(1)*50),12:LINE(I,J)-STEP(0,RND(1)*30),2:NEXT
1530 COPY(0,150)-(255,211),1 TO (16,150),1:GOSUB 1600:RETURN
1540 LINE(0,15)-(16,154),1,BF:LINE(0,154)-(16,211),4,BF             '6
1550 LINE(0,154)-(16,160),11,BF:LINE(0,170)-(16,178),5,BF
1560 FOR I=0 TO 8:LINE(0,25+I*I)-(16,25+I*I),4:NEXT:FOR I=0 TO 16
1570 LINE(I,15)-STEP(0,RND(1)*15),12:LINE(I,150)-STEP(0,-RND(1)*5),4
1580 NEXT:COPY(0,15)-(255,211),1 TO (16,15),1:RETURN
1590 '● つき を かく
1600 SET PAGE 1,0:COLOR ,0:CLS:CIRCLE(50,50),15,4:PAINT(50,50),10,4
1610 CIRCLE(50,100),15,1:PAINT(50,100),1,1:SET PAGE 1,1:IF MA=2 THEN 1640
1620 COPY(35,85)-(65,115),0 TO (20+MA*1.5,34+MA),0,TPSET
1630 LINE(35+(MA-1)*2,25-(MA-1)*2)-STEP(30,30),1,BF
1640 COPY(35,35)-(65,65),0 TO (35+MA*2,25-MA*2),1:RETURN
1650 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●● MOJI ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1660 COPY(0,15)-(255,211),1 TO (0,15),0
1670 V=(255-(LEN(M$)*8))/2+2:W=LEN(M$)*8+V-3
1680 SET PAGE 1,0:PRESET(0,0):PRINT#1,M$:SET PAGE 1,1
1690 FOR I=0 TO 6:COPY(0,6-I)-(LEN(M$)*8-3,6-I),0 TO (V,20),1
1700 COPY(V,20)-(W,110-I*Q),1 TO (V,21),1:NEXT I
1710 COPY(V,20)-(W,110-7*Q),0 TO (V,20),1:LINE(V-1,110-7*Q)-(W+1,111),1,B
1720 IF F=0 THEN FOR I=0 TO 1500:NEXT:GOTO 1740
1730 IF F=1 THEN IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN ELSE 1730 ELSE RETURN
1740 FOR I=1 TO Q*7:COPY(V-1,111-I)-(W+1,110-7*Q) TO (V-1,111),1:NEXT
1750 COPY(0,15)-(255,211),0 TO (0,15),1:COLOR 15:F=0:RETURN
1760 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●● しょきか ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1770 SCREEN 5,3,0:DEFINT A-Z:OPEN"grp:"AS#1
1780 DIM C$(1),P(17),X(8),Y(12):COLOR=(14,3,3,2):COLOR 15,1,1
1790 SET PAGE 1,1:CLS:FOR I=0 TO 31:PUT SPRITE I,(0,211),0:NEXT
1800 '●●● sprite set ●●●
1810 RESTORE 2060:D$="84C2A6E195D3B7F":FOR I=0 TO 17 STEP 2:FOR J=0 TO 1
1820 FOR K=1 TO 16:READ A$:A$=RIGHT$("00"+A$,2):B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
1830 C$=C$+CHR$(INSTR(D$,MID$(A$,2,1))*16+INSTR(D$,MID$(A$,1,1))):NEXT K
1840 C$(J)=C$:C$="":NEXT J:SPRITE$(I)=B$:SPRITE$(I+1)=C$(1)+C$(0)
1850 B$="":C$(0)="":C$(1)="":NEXT I
1860 '●●● ヘンスウ set ●●●
1870 FOR I=0 TO 17:P(I)=4*I:NEXT
1880 RESTORE 1900:FOR I=0 TO 12:READ Y(I):NEXT
1890 RESTORE 1910:FOR I=0 TO 8:READ X(I):NEXT
1900 DATA 120,100,80,64,52,44,40,40,44,52,64,80,100
1910 DATA 0,0,1,1,1,0,-1,-1,-1
1920 '●●● がめん set 1 ●●●
1930 LINE(13,6)-(243,7),7,BF:LINE(13,5)-(243,8),14,B
1940 LINE(111,5)-(145,8),1,BF:PUT SPRITE 2,(112,-10),15,6
1950 PUT SPRITE 5,(-20,-10),15,6:PUT SPRITE 6,(245,-10),15,6
1960 '●●● start ●●●
1970 SS=3:X=112:H=0:L=0:K=0:N=0:JU=0:SH=0:HP=100:Q=5:T=1:MA=1:MD=0
1980 LINE(20,30)-(235,191),14,BF:LINE(18,28)-(237,193),15,B
1990 COLOR 10:M$="あおのまちのぼうけんしゃ":Q=4:F=2:GOSUB 1660:COLOR 10
2000 PRESET(80,130):PRINT#1,"PUSH SPC KEY":GOTO 2020
2010 IF STICK(0)+STICK(1) THEN MD=MD XOR 1:BEEP ELSE 2030
2020 PRESET(106,150):PRINT#1,MID$("NORMAL EASY ",MD*6+1,6):FOR I=0 TO 200:NEXT
2030 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN ELSE 2010
2040 GOSUB 1740:LINE(0,15)-(255,211),1,BF:GOTO 30
2050 '●●● sprite data ●●●
2060 DATA 1,3,F,,3,,6,D,C,1D,1C,19,38,3A,7A,72,E0,E0,F8,,A0,C0,,60,20,80,40,10,4
0,E0,60,F0
2070 DATA 1,3,F,,3,,6,F,C,1D,1C,1F,1D,3D,3D,77,E0,E0,F8,,A0,C0,,60,,D0,,E0,E0,C0
,,60
2080 DATA 1,3,F,,3,8,6,13,38,11,40,11,33,21,64,63,E0,E0,F8,,A0,C0,1,6C,68,C0,20,
A8,88,20,10,
2090 DATA ,,,,,3F,40,80,80,40,3F,,,,,,,,,,,FC,2,1,1,2,FC,,,,,
2100 DATA 3,C,11,24,4E,5D,BC,BA,B1,90,58,40,20,10,C,3,C0,30,8,4,22,C2,1,21,C1,1,
12,2,4,8,30,C0
2110 DATA ,,,,,7,1C,30,61,F3,9F,9F,FF,7F,3F,1F,,,,,,E0,78,7C,FE,FF,FF,FF,FF,FE,F
C,F8
2120 DATA 38,8,A9,97,EF,1B,1D,3F,3F,1D,1B,EF,97,A9,8,38,1C,10,95,E9,F6,D8,B8,FC,
FC,B8,D8,F6,E9,95,10,1C
2130 DATA 2,4,1F,37,B9,4D,2F,57,F0,F7,,6E,2E,1D,11,8,47,8C,F8,7F,96,D2,FF,F9,7,F
9,3,EE,EE,DC,10,88
2140 DATA ,6,1F,61,80,,1,6,B9,FF,FF,F,E1,3F,,,,,94,CC,E2,9,ED,20,44,E8,B2,A4,78,
80,26,18
```


★10月号は対戦格闘ゲームの記事が多くとりあげられていたので、とてもおもしろかった。これからも10月号みたいだと読む楽しみが増すと思う。(島根県出雲市・**福間雄彦15才**)……【**編**：マイコンBAISCマガジン別冊のオールアバウト対戦格闘ゲームもよろしくね。】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用



タテ・スクロールのレースゲーム

F-JET

(エフ ジェット)

SR. Man

ストーリー

ジェット機を使ったレース“F-JET”。君はそのパイロットだ。今日はその最終戦だ。コンピュータによって作られたコースを無事完走することができるだろうか。

遊びかた

ライバルのジェット機をよけて，コンピュータが作ったコースを3周してください。

ライバルのジェット機にぶつかるとシールドが1減ります。シールドが0になるとゲーム・オーバーです。ジェット機の操作は←キーと→キーです。

苦労したところ

スクロールにマシン語を使用しています。SRのV-RAMを使用しているので6001およびmkIIでは作動しません。要望が多ければ，6001／mkIIで動くスクロール・サブ・ルーチンも発表したいと思います。

また，コースをデータにすると，きまったコースしか走れなくなるので，コンピュータに自動作成するプログラムにしました。

これにより，多彩なコースとプログラムの縮小を実現することができました(大げさである)。

《第1表》変数表

変数	内容
PX	自機の座標
D( )	マップデータ用
RP	自機の周回（ラップ）
SH	シールド数
EI$	F-JET
E$	道路キャラクター
S	キー入力
A, I, J	ループ用変数

改造について

より多くの人に入力して遊んでほしかったのでプログラムをシンプルに短くしました。

また，スピード・アップのためのくふ

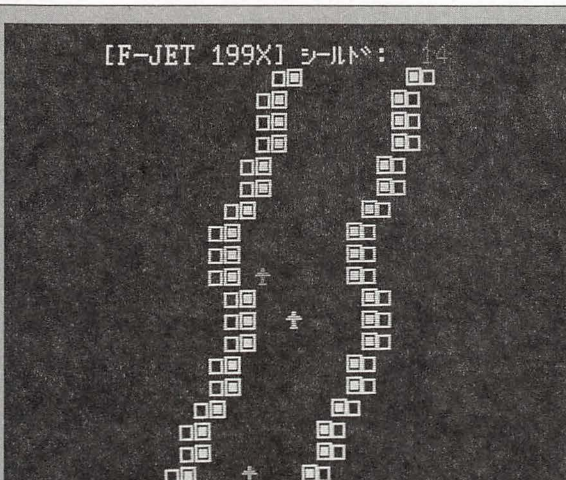
CHECKER FLAG

編：お待たせしました！久しぶりにP6の作品をお届けします。

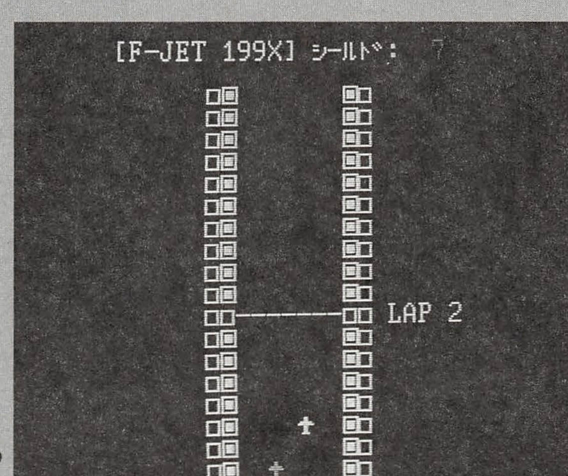
影：せっかくなら，初代やmkII対応にしてほしかったな。内容も，ウエイトをおいたせいか，ちょっとパワー不足気味な感じだよね。

編：タイトルをみると，なんかすごくおもしろそうなんですが。

影：やっぱ，ゲームの作りやすさでは兄弟機種にはかなわないんだから，アイデアやストーリーに重点をおくといいんじゃないかな。



◀《写真1》コースがぐにゃぐにゃと曲がりくねるのでそれにあわせて自機を移動させよう



▶《写真2》コースを1周したかどうかはこの白線が目印になっています

★今月のベーマガのニュースで，カプコンのFM TOWNS用「マッスルボマー」がとてもよかったです。FM TOWNSで使えるソフトが多くなったら，FM TOWNSへ移行して，できれば僕もやりたいなと思います(おもしろいからです)。……【編：おもしろいよね！ところで君はだれ？】

```
10 '*********************************************************
20 '***** F-JET settung ***************************************
30 CLEAR 300,&HE000:DEF USR=&HE000:DIM Ð(350)
40 FOR I=&HE000 TO &HE014:READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$):NEXT
50 WIDTH 40,20:CONSOLE 0,20,0,0:A=1:PX=16:S=0
60 E$="□"+GRP$(&H97)+"         "+GRP$(&H97)+"□"
70 Ð(0)=11:RL=0:E1$=GRP$(&HBF):GOSUB 370:RP=1:SH=15
80 '***** start ***********************************************
90 COLOR 16:LOCATE 5,0:PRINT"[F-JET 199X] ｼｰﾙﾄﾞ:";SH:BGM 0
100 COLOR 8:A=0:FOR I=0 TO 25:EXEC &HE000:LOCATE 11,1:PRINT E$;:NEXT
110 COLOR 13:LOCATE PX,19:PRINT E1$;:PLAY "V15l2o5cccl1o6c":GOSUB 260
120 '***** main loop *******************************************
130 IF A=284 THEN LOCATE Ð(A),1:PRINT "□□--------□□ LAP";RP
140 EXEC &HE000:COLOR 13:LOCATE PX,19:PRINT E1$;
150 COLOR 8:LOCATE Ð(A),1:PRINT E$;:IF RNÐ(1)<.9 THEN 170
160 RL=(Ð(A) MOÐ 4)+3:COLOR RL:LOCATE Ð(A)+RL,1:PRINT E1$;
170 IF SCREEN(PX,18)<>32 THEN GOSUB 200
180 S=STICK(0):PX=PX+(S=3)*(PX<37)-(S=7)*(PX>1):A=A+1:GOTO 130
190 '***** BOMB ************************************************
200 IF SCREEN(PX,18)=45 THEN 300
210 SOUNÐ 1,1 :SOUNÐ 0,28:SOUNÐ 7,62 :SOUNÐ 8,10:SOUNÐ 6,31
220 SOUNÐ 7,55:SOUNÐ 8,16:SOUNÐ 12,70:SOUNÐ 13,0
230 COLOR 11:LOCATE PX,19:PRINT "*";:SH=SH-1:IF SH=0 THEN 320
240 LOCATE 25,0:PRINT SH;" ":S=STICK(0):PX=PX-((S=3)-(S=7))
250 '***** CAR *************************************************
260 SOUNÐ 0,16  :SOUNÐ 1,16:SOUNÐ 2,0 :SOUNÐ 3,8  :SOUNÐ 4,0:SOUNÐ 5,4
270 SOUNÐ 6,31  :SOUNÐ 7,56:SOUNÐ 8,0 :SOUNÐ 9,31 :SOUNÐ 10,31
280 SOUNÐ 11,255:SOUNÐ 12,0:SOUNÐ 13,8:RETURN
290 '***** end *************************************************
300 RP=RP+1:A=1:IF RP<4 THEN 260 ELSE PLAY "V15@1104L12CEGECEGECEGEL6C"
310 COLOR 6:LOCATE 8,10:PRINT "GOAL! YOU WON THE GAME!"
320 COLOR 15:LOCATE 4,11:PRINT "IF YOU TRY NEXT THEN HIT [ ]KEY"
330 FOR I=0 TO 7000:IF INKEY$<>" " THEN NEXT:CLS:END ELSE 10
340 '***** scrool **********************************************
350 ÐATA21,B7,F6,11,07,f7,01,68,06,ed,b8,62,6b,1b,0e,4f,af,77,ed,b8,c9
360 '***** road data *******************************************
370 COLOR 15:LOCATE 6,8:PRINT "F-JET STAND BY ROAD DATA..."
380 J=RNÐ(1)*2-1:FOR I=1 TO INT(RNÐ(2)*10)
390 IF Ð(A-1)>29 THEN J=-1 ELSE IF Ð(A-1)<2 THEN J=1
400 Ð(A)=Ð(A-1)+J:A=A+1:NEXT:IF A<250 THEN 380
410 FOR I=0 TO A:Ð(I)=INT(Ð(I)):NEXT
420 FOR I=A TO 300:IF Ð(I-1)<11 THEN J=1 ELSE IF Ð(I-1)>11 THEN J=-1
430 Ð(I)=Ð(I-1)+J:J=0:NEXT:A=0:RETURN
```

うもいろいろとしました。プログラムを入力し，遊んだあと，いろいろと個人で改造してみてください（音楽をつくるとか，キャラを変えるなど）。

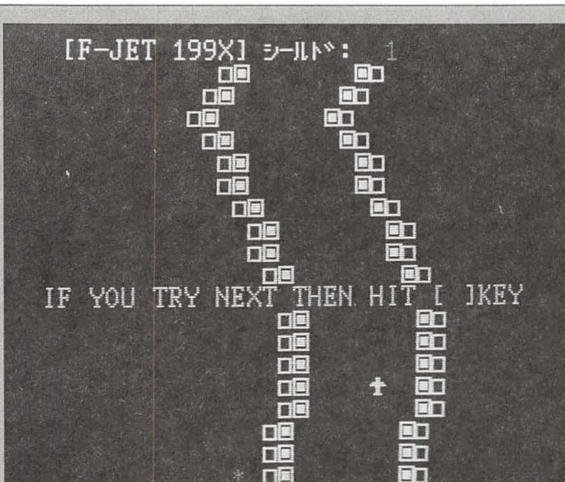
あと，プログラム中のSOUND命令をはぶいてもよいと思います。

最後に

BASICプログラムの上達方法はやはり他人のプログラムを入力し，直接いじって慣れることだと思います。第1表を参考にしてください。ではまた。

最後に——350行のデータはまちがえないようにしてください。また，DATAのあとにスペースをあけずにそのまま入力してください（DATA21，B7，F6……）。

★　　★



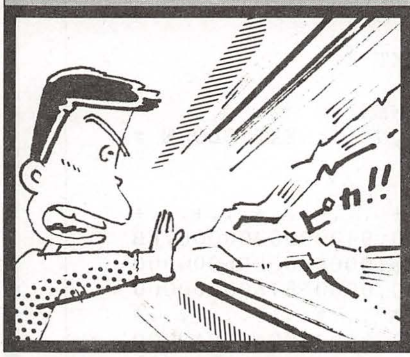
◀《写真3》コースや敵機に当たるとシールドが減っていきます



▶《写真4》シールドがなくならずにコースを3周するとクリアです

★たのむー。PC-98のMIDI-MMLドライバを載せてくれ。今月号で，もう3回もがまんをしているのです。（岩手県盛岡市・馬場善明16才）……【編：再掲載希望のお便りが目につきますね。FD版で発売するのはどう？ご意見を聞かせて。】

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用



動きだしたら止まらない

雷光(らい)光(こう)道(どう)士(し)

アボガド

PC-8801 mkII SR

●ストーリー●

激闘のすえ，雷光道士は妖凝魔王(ようがいまおう)を倒した。しかし，魔王最期の妖力によって「黒石八卦陣(こくせきはっけじん)」に閉じ込められてしまった。そこは，呪文石に囲まれた虚無の空間で，上下左右の区別がない。普通の人間ならばたちどころに塵(ちり)と化し，道士といえども，そう長くは耐えられないのだ。

幸い，雷光道士は陣の破りかたを知っていた。すなわち四方を示す燭(しょく)に火をともせばよいのだ。

●遊びかた●

雷光道士を操って四つの燭に雷を当てて，火をともしてください。道士はテンキーの方向に雷を放ち，その反動で逆方向に動いていきます。燭にぶつかると止まることができますが，ブロックにぶつかるとミスになります。

ブロックには，雷に反応して動くもの，雷を当てると見えるようになるもの，雷で破壊できるものなどの種類があります。8面クリアでエンディングです。

●入力方法●

キャラクター・パターン・ファイル作成プログラム（**リスト1**）とメイン・プログラム(**リスト2**)を入力したら，SAVEしたあと，**リスト1**を実行してください。MOT.DATというデータ・ファイルをつくります。キャラクターが正しくできていれば，以後**リスト1**は必要ありません。

リスト2を実行すると，データをファイルから読み込んで，ゲームがはじまります。

●プログラムについて●

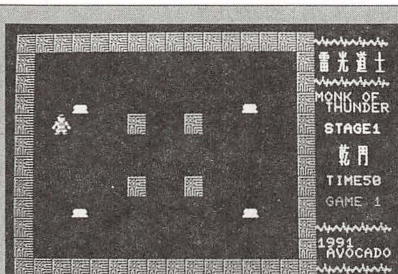
オールBASICです。スピードがおそいと思うかたは300行のFOR～NEXTで調整してください。1020～1110行の面データで使用している文字は，ABCD，QRSTの大文字と小文字です。

●最後に●

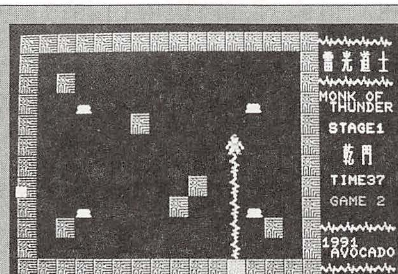
八卦の名称で，第1水準の漢字にないものは勝手に別の名をつけました。操作性が悪い，データが見にくいなど，反省すべき点が多いのですが，入力していただければ幸いです。

《第1表》変数表

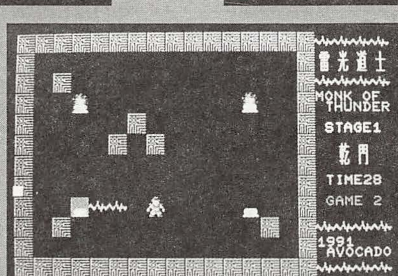
変数	内容
C(685)	キャラクター・パターン・データ
F(15, 11)	仮想VRAM
MX, MY, P, Q	道士の座標，方向
EX(1), EY(1)	動くブロックの座標
T(3), T	燭のフラグ
CX, CY, C	キャラクターPUT用
ST, CT, TM	ステージ数，コンティニュー回数，タイム
S$(7)	音楽データ
X, Y	キー入力など
A, A$, I, J	汎用



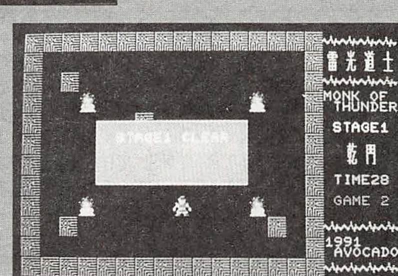
◀《写真1》道士を操作して雷を操つり黒石八卦陣を破るのだ



◀《写真2》道士は雷をだした反動で逆方向に移動していきます



◀《写真3》道士のだす雷を燭に当てると火がつきます



◀《写真4》画面内に置いてある四つの燭に火をつけることができるとクリア

《リスト1》雷光道士のキャラクター・ファイル作成プログラム・リスト

```
100 '---------- CHARACTER PATTERN FILE GENERATOR for MONK OF THUNDER
110 CLS 3:WIDTH 40:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:KEY 2,"WIDTH 80"+CHR$(13)
120 DIM H$(15),G(783):FOR I=0 TO 15:READ H$(I):NEXT
130 LOCATE 14,7:PRINT "DATA READ..."
140 FOR C=0 TO 5:FOR I=0 TO 11:READ A$:FOR J=0 TO 7:B$=""
150 FOR K=0 TO 1:B$=B$+H$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+K+1,1))):NEXT K
160 G(C*98+I*8+J+2)=VAL("&H"+B$):NEXT J,I
170 G(C*98)=32:G(C*98+1)=16:PUT(C*32+224,80),G(C*98),PSET:NEXT C
180 OPEN "MOTDAT" FOR OUTPUT AS #1:FOR I=0 TO 783:WRITE #1,G(I):NEXT:CLOSE #1
190 LOCATE 14,14:PRINT "- COMPLETE -"
200 DATA 00,03,0C,0F,30,33,3C,3F,C0,C3,CC,CF,F0,F3,FC,FF
210 '     ...+...+...+...+ ...+...+...+...+ ...+...+...+...+ ...+...+...+...+
220 DATA 000000000000F7FF,0000000004000000,000067FF00000000,94000000000067FB
230 DATA 00000000650E0000,000094F300000000,67080000000094FF,0000000D5000000
240 DATA 000055F700000000,55040000000055F5,0000000055050000,0000557500000000
250 '     ...*...*...*...* ...*...*...*...* ...*...*...*...* ...*...*...*...*
260 DATA 000000000000100C,0000000020000000,00006000700F0000,3004200A200A2000
270 DATA 300E300E1100D1CD,100CC080F08F8080,C1C0718F81C04200,736F0000342E363C
280 DATA 363E6000763F0630,8000F08F0000F087,E006F08740026003,00008102E1C30000
290 '     ...+...+...+...+ ...+...+...+...+ ...+...+...+...+ ...+...+...+...+
300 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
310 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,00000000F08FD008
320 DATA F08FF1CFE10DF1CF,F1CFB10AF1CFF08F,C00FF08FF1CFF10C,F1CFF3EFD200F3EF
330 '     ...*...*...*...* ...*...*...*...* ...*...*...*...* ...*...*...*...*
340 DATA 0000000000000000,000C000000005008,40000000B08A1080,0000700D00000000
350 DATA F24F52001000F08F,300D100CF18F300E,0008F0AF500C0000,710F000AF08FD008
360 DATA F08FF1CFE10DF1CF,F1CFB10AF1CFF08F,C00FF08FF1CFF10C,F1CFF3EFD200F3EF
370 '     ...+...+...+...+ ...+...+...+...+ ...+...+...+...+ ...+...+...+...+
380 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000100010000000
390 DATA 1000100000001401,140100003E093E09,00004BDB4BDB0000,C17FC17F00008022
400 DATA 8022000000020002,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
410 '     ...*...*...*...* ...*...*...*...* ...*...*...*...* ...*...*...*...*
420 DATA 0000100810080000,000800080000000C,000C000010081008,0000300030000000
430 DATA E000E00000003008,300800000000C000C,0000000700070000,000C000C00003008
440 DATA 3008000000080008,0000100E100E0000,7000700000001008,100800000000C000C
```

《リスト2》雷光道士のメイン・プログラム・リスト

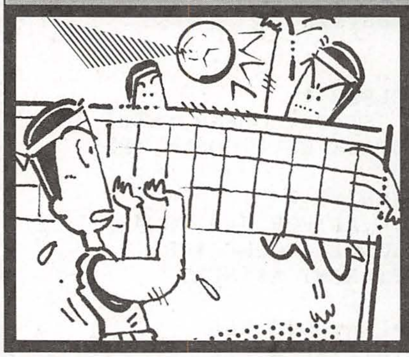
```
100 '---------------------------------------------------
110 '   MONK OF THUNDER   1993  AVOCADO
120 '---------------------------------------------------
130 GOTO 620
140 '---------------------------------------------------● SUB ROUTINES ●
150 *CPT:PUT(CX*32,CY*16),C(C*98),PSET:RETURN
160 *WTM:COLOR 4:LOCATE 33,14:PRINT USING "TIME##";TM/10:RETURN
170 *KPT:C=VAL("&H"+MID$(A$,J*4+1,4))
180      FOR P=0 TO 1:PUT(CX+P,CY*8),KANJI(C),OR:NEXT:RETURN
190 *CXY:CX=VAL("&H"+MID$(A$,ST*2+1,1)):CY=VAL("&H"+MID$(A$,ST*2+2,1)):RETURN
200 *BOX:LINE(128,71)-(383,119),1,BF:LINE(128,71)-(383,119),7,B:RETURN
210 *PSK:IF INP(9)<>191 THEN 210 ELSE RETURN
220 '---------------------------------------------------● MAIN LOOP ●
230 X=(INP(0)=239)-(INP(0)=191):IF X THEN Y=0:C=5:GOTO 310
240 Y=(INP(1)=254)-(INP(0)=251):IF Y THEN X=0:C=6:GOTO 310
250 IF TM MOD 3 THEN 290
260 IF P=0 AND Q=0 OR F(MX+P,MY+Q)>2 THEN P=0:Q=0:GOTO 290
270 C=2:CX=MX+P:CY=MY+Q:GOSUB *CPT:C=0:CX=MX:CY=MY:GOSUB *CPT
280 MX=MX+P:MY=MY+Q:IF F(MX,MY) THEN 450
290 TM=TM-1:GOSUB *WTM:IF TM<1 THEN A$=" TIME UP!":GOTO 460
300 FOR I=0 TO 150:NEXT:GOTO 230
310 '---------------------------------------------------● LIGHTNING ●
320 CMD PLAY ,,,"E":CX=MX+X:CY=MY+Y:P=-X:Q=-Y:J=0
330 IF F(CX,CY)=0 THEN GOSUB *CPT:CX=CX+X:CY=CY+Y:J=J+1:GOTO 330
340 FOR I=2 TO 31 STEP 2:LINE(CX*32+I,CY*16+1)-STEP(0,14),6:NEXT
350 C=0:CX=MX+X:CY=MY+Y:FOR I=1 TO J:GOSUB *CPT:CX=CX+X:CY=CY+Y:NEXT:C=F(CX,CY)
360 IF C=2 THEN C=0:F(CX,CY)=0 ELSE IF C>2 THEN T=T-(T(C-3)=0):T(C-3)=1:C=4
370 GOSUB *CPT:IF T>3 THEN 520
380 FOR I=0 TO 1:CX=EX(I):CY=EY(I)
390 X=SGN(MX-CX):Y=0:IF ABS(MY-CY)>ABS(MX-CX) THEN X=0:Y=SGN(MY-CY)
400 IF F(CX+X,CY+Y) THEN 430
410 C=1:CX=CX+X :CY=CY+Y :GOSUB *CPT:F(CX,CY)=1
420 C=0:CX=EX(I):CY=EY(I):GOSUB *CPT:F(CX,CY)=0:EX(I)=CX+X:EY(I)=CY+Y
```


★まちがいさがしをステレオグラムで見てみると…。(石川県加賀市・清水正尚14才)……【影：おおおおおっ。それはおもしろそうだ！さっそく，11月号138ページのプログラムで作ってみよう。編：あっ，さっそくですね。よおし，私も。みんなも作って遊んでみてねっ！】

```
430 NEXT:IF F(MX,MY)=0 THEN 250
440 '-------------------------------------------------● GAME OVER ●
450 A$="GAME  OVER"
460 CMD BGM 0:FOR I=0 TO 15 STEP 2:LINE(MX*32,MY*16+I)-STEP(31,(15-I*2)),0,B
470 CMD PLAY ,,"@45C":NEXT:GOSUB *BOX:COLOR 2:LOCATE 11,10:PRINT A$
480 CMD PLAY S$(5),S$(3):COLOR 7:LOCATE 9,13:PRINT "CONTINUE(Y/N)";
490 A=INSTR("YyNn",INPUT$(1)):IF A=0 THEN 490
500 IF A>2 THEN 690 ELSE CT=CT-(CT<99):GOTO 730
510 '-------------------------------------------------● CLEAR ●
520 CMD BGM 0:GOSUB *BOX:COLOR 6:LOCATE 10,10:PRINT USING "STAGE# CLEAR";ST+1
530 CMD PLAY S$(1),S$(4):COLOR 7:LOCATE 9,13:PRINT "PUSH SPACE KEY":GOSUB *PSK
540 ST=ST+1:IF ST<8 THEN 730
550 '-------------------------------------------------● ENDING ●
560 CLS 3:SCREEN 0,3:RESTORE 1150:FOR I=0 TO 3:READ CX,CY,A,A$:FOR J=0 TO A
570 GOSUB *KPT:CX=CX+16:NEXT J,I:C=4:CX=8:CY=8:GOSUB *CPT:CX=11:GOSUB *CPT
580 SCREEN 0,0:COLOR 6:FOR I=0 TO 1:READ X,Y,A$:LOCATE X,Y:PRINT A$:NEXT
590 CMD BGM 1:CMD PLAY "T140@23","T140@4",,,"T140V11L8O4"
600 FOR I=0 TO 1:CMD PLAY S$(6),S$(7),,,S$(6):NEXT:GOSUB *PSK:GOTO 690
610 '-------------------------------------------------● INITIAL ●
620 NEW CMD:CLS 3:WIDTH 40:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
630 KEY 2,"WIDTH 80"+CHR$(13):COLOR 7:LOCATE 13,11:PRINT "DATA READ..."
640 DIM C(685),F(15,11),EX(1),EY(1),T(3),S$(7):C(0)=32:C(1)=16
650 OPEN "MOTDAT" FOR INPUT AS #1:FOR I=98 TO 685:INPUT #1,C(I):NEXT:CLOSE #1
660 CMD PLAY "V12L8O5","V13L8O4","V13L8O3","V15L2O5T177S9M12000Y6,9Y7,48"
670 CMD VOICE LFO 4,2,1,5000,74,0,13:FOR I=0 TO 7:READ S$(I):NEXT
680 '-------------------------------------------------● TITLE ●
690 CLS 3:CMD BGM 0:RESTORE 1010:PRINT
700 READ A$:CX=218:CY=8:FOR J=0 TO 3:GOSUB *KPT:CMD PLAY ,,,"E":CX=CX+64:NEXT
710 COLOR 7:LOCATE 13,13:PRINT "PUSH SPACE KEY":GOSUB *PSK:ST=0:CT=0
720 '-------------------------------------------------● STAGE SET ●
730 CLS 3:CMD BGM 0:SCREEN 0,3:RESTORE 1010
740 COLOR 5:LOCATE 33, 9:PRINT USING "STAGE#";ST+1
750 COLOR 2:LOCATE 33,16:PRINT USING "GAME##";CT
760 READ A$:CX=520:CY=2:FOR J=0 TO 3:GOSUB *KPT:CX=CX+32:NEXT
770 READ A$:CX=552:CY=11:J=ST:GOSUB *KPT:CX=584:J=8:GOSUB *KPT:C=5
780 FOR I=0 TO 3:READ CY:FOR CX=16 TO 19:GOSUB *CPT:NEXT CX,I:C=1
790 FOR CX=0 TO 15:CY=0:GOSUB *CPT:CY=11:GOSUB *CPT:F(CX,0)=1:F(CX,11)=1:NEXT
800 FOR CY=1 TO 10:CX=0:GOSUB *CPT:CX=15:GOSUB *CPT:F(0,CY)=1:F(15,CY)=1:NEXT
810 FOR CY=1 TO 10:FOR P=0 TO 6:READ A$:A=ASC(MID$(A$,ST+1,1))-48
820 FOR Q=0 TO 1:C=VAL(MID$(HEX$(A),Q+1,1))-1:J=C:IF C>1 THEN C=C-2:J=J-1
830 CX=P*2+Q+1:GOSUB *CPT:F(CX,CY)=J:NEXT Q,P,CY:C=3
840 FOR I=0 TO 3:READ A$:GOSUB *CXY:GOSUB *CPT:F(CX,CY)=3+I:T(I)=0:NEXT
850 FOR I=0 TO 1:READ A$:GOSUB *CXY:EX(I)=CX:EY(I)=CY:NEXT:C=2
860 READ A$:GOSUB *CXY:GOSUB *CPT:MX=CX:MY=CY:P=0:Q=0:T=0
870 SCREEN 0,0:COLOR 1:FOR I=0 TO 3:READ X,Y,A$:LOCATE X,Y:PRINT A$:NEXT
880 TM=500:GOSUB *WTM:CMD PLAY S$(0),S$(2):CMD BGM 1:GOTO 240
890 '-------------------------------------------------● SOUND DATA ●
900 DATA T163@23AAGA&A2>CC<B>C&C2RRD4<B4G4A1,T154@23C4D4F4G4A2.GAG4F4A4>C4D1<
910 DATA T163@4DDRDRDDDFFRFRFFFRRG4E4C4DRRDRDD4,T132@21A2A2>C4<A+4F2G2E2A1
920 DATA T154@21C4D4F4G4F2.GAG4F4A4>C4<A1,T132@50A4FGAA+>CDC4<A+4A2GAGFE4C4D1
930 DATA C4.EFEFGC4.EFEFGC4.EFEFGRA+RG4.AB>C2&CFECG2&GFEC<A+2A+AGFEFEC4GGG
940 DATA C4C4C4CCC4C4C4CCC4C4C4CCRA+RGRGABF4FF4AA+B>C4CC4<A+AGF4FF4FGAEFEC4CEG
1000 '-------------------------------------------------● STAGE DATA ●
1010 DATA 4D6B3877463B3B4E,342531594E253F4C3A253A31345943274C67,0,2,9,11
1020 DATA AAAAAAAA,AAAAAQAA,AABAAAQa,ABAACAAA,AAAAAABA,AQQAAAAA,AAAAAAAA
1030 DATA CAAAAAAA,AQQAAaAB,AAAAABQB,AAQAaCCC,AAAAAcBS,AQAAAcAQ,aBBAAAAA
1040 DATA AAAAAAQB,AQAAAaAB,ABARQCDB,AABRCAAa,AAARBAqq,AAAAAAAs,ABAAAABQ
1050 DATA AAAAAQBB,AAABQaAB,DBBQACBB,AAARaAAA,QQQBAAQq,AABQBAAQ,AAAAAAQQ
1060 DATA AQBAAAAB,AAAtAaQB,AAQtBCAB,AAAtAARA,AQAtQAAq,ABQtAABQ,AABAAaAQ
1070 DATA AQQAQAAB,ABBtAaBB,AAAtqBDD,AAAtAcAA,AABtDcqQ,ABAtAcQQ,AAQABbAQ
1080 DATA AAAAAAAB,ABQBAaAB,BABQBAQD,AQARCAAA,qAQBQABQ,AAAQAAAQ,AAAAAAAQ
1090 DATA AAAABAAB,AAAAASBD,AAARAcDD,AQQRacAC,ABARAcqQ,AAAAAbQQ,AAAAQAAQ
1100 DATA CBQAAAAA,AAAAAAQb,AAAAQAAb,AABACARa,ABAABAAS,AABAAADQ,aQAAAAAA
1110 DATA ABAAAQDA,AABAAAAA,AQAAAADA,AAAAaBAA,AAQAAAqA,AAAAAAAA,AQAAABQA
1120 DATA 3311A26422D27211,C3E14394D2C327E1,381AB8673784D71A,C8EA5997C7D48AEA
1130 DATA 94E3E27459141362,67291987A98AE399,2475111111218775
1140 DATA 32,6,"MONK OF",33,7,THUNDER,32,20,1991,33,21,AVOCADO
1150 '-------------------------------------------------● ENDING DATA ●
1160 DATA 272, 4, 5,3D4B41344C4C252F256A2522,304,16,1,3D2A3760
1170 DATA 224, 8,11,243D244E3865244E4D6B3877463B3B4E244E33684C76244F
1180 DATA 224,10,11,352132712472382B244621222424243A246C245E243F2144
1190 DATA 15,13,"THANKS FOR",14,14,"YOUR PLAYING"
```

★OFにだし続けて12か月。ボツにならなかったことは1度もない。ボツ記録進行中!!ー以上ー（大阪市・青山　誠？才）……【影：では，本日で記録進行をストップするとしよう。これからも，ドシドシ投稿してくれよなっ。よろしくたのむぜい。】

PC-8801mkⅡSR以降(N88-日本語BASIC V2モード)用



2人対戦バレーボール

新・球技

（しん・きゅうぎ）

竹内　勝治

最初に

え〜，このゲームは巷ではやっている対戦ゲームを見て，今までにないスポーツ・ゲームを作ろう（?）というコンセプトの下生まれました(??)。まあ言うなればみんなで楽しく88を囲もうということです（???ますますわけがわからん)。

操作方法

左側のプレイヤーは，S と F で左右移動。D でジャンプ。シフトキーで球を打ちます。ところが，な，なんと球の打ちかたには9とおりあるのです。

まずは，シフトキーといっしょに S，X，C，V，F，E のどれかを押す。もちろん，シフトキーだけを押す。これで7とおり。それに，ジャンプ中にシフトキーを押す。ジャンプ中に E を押しながらシフトキーを押す。これで全9とおりになります。

それぞれの効果については自分でやってみてください。案ずるより産むがやすいというでしょう。

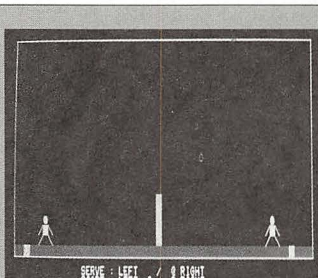
ちなみに X，V はスライディングで，E がトスアップです。ジャンプ中 E を押しながらシフトキーはアタックになります（おおっと言うつもりじゃなかったのに)。サーブのときはかってにボールが落ちてきます。シフトキーを押しっぱなしにすれば簡単にサーブします。このとき，F をいっしょに押すとコートの奥をねらって打つことができます。

さて，右側のプレイヤーの操作ですが，左右移動がテンキーの 4，6。ジャンプが 5。ボールは ］（仮名の“む”のキー）で打つことができます。また，左側の S，X，C，V，F，E に対応するのが，4，1，2，3，6，8 になります。

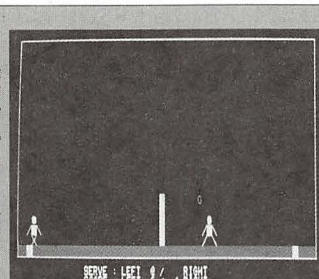
まあ，とにかく，人間1人用意して(?)やってみてください。口で説明するよりわかりますから（うーん，やけにていね

《第1表》変数表

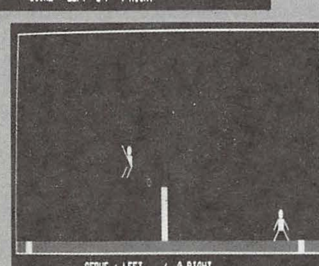
変数	内容
P$(I,J)	……キャラ・パターン
SC(I)	………スコア
SB	…………サーブ権
TI	…………打ったあとのウェイト
TTI	…………同じ
J	……………左の人がジャンプしてるか
X,Y	…………左の人の座標
PT	…………左の人のパターン
J1	…………右の人がジャンプしてるか
X1,Y1	………右の人の座標
PT1	…………右の人のパターン
BX,BY	………ボールの座標
CP	…………どっちが打ったか
TS,TS1	……ボールがどのくらいまであがるか
YC,YC1	……ボールを打ったときのY座標
BJ	…………ボールが上に行ってるか下に行ってるか
BZ	…………ボールの横方向の増量
I	……………ループ用
A$,Z$	………雑用



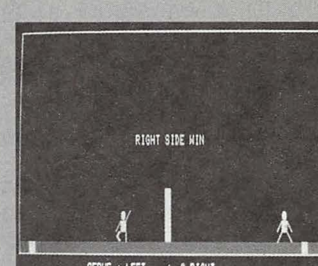
◀《写真1》ゲームをスタートするとボールが降ってくるので



◀《写真2》全部で9とおりもある打ちかたをうまく使いこなそう



◀《写真3》ジャンプを使えばアタックもできるのだ



◀《写真4》どちらか先に15点とることができると勝負がつきます

★姉がプログラム・コーナーにだそうとしているFDを見てみたら…‼消しておいたほうが良いでしょうか？（栃木県那須町・大森拓海 14才）……【編：そんなことはありません。ぜひぜひ，プログラム・コーナーに送ってください。楽しみに待ってます。影：ワクワク！】

新・球技のプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:WIDTH 80:NEW CMD:DIM P$(1,20)
20 Z$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
30 LINE(0,160)-(504,168),2,BF:LINE(240,120)-(248,159),7,BF
40 LINE(0,0)-(504,169),7,B
50 LINE(16,160)-(24,168),7,BF:LINE(464,160)-(472,168),7,BF
60 '     CHR MAKE
70 P$(0,0)="    "+Z$+"    "+Z$+"    ":P$(0,1)=" ●  "+Z$+"/■\ "+Z$+"/ \ "
80 P$(0,2)=" ●  "+Z$+"/■\ "+Z$+" ×  ":P$(0,3)="\●  "+Z$+" ◥  "+Z$+"// "
90 P$(0,4)=" ●/ "+Z$+"/■  "+Z$+"< | ":P$(0,5)=" ●  "+Z$+"<■_ "+Z$+" |  "
100 P$(0,6)="\●  "+Z$+"/■__"+Z$+"/   ":P$(0,7)=" ●/ "+Z$+" ■/ "+Z$+"V | "
110 P$(0,8)=" ●  "+Z$+"<■  "+Z$+" >> ":P$(0,9)="    "+Z$+"  ● "+Z$+"_◢> "
120 P$(0,10)="    "+Z$+"●   "+Z$+"/╤ ":P$(0,11)=" \● "+Z$+" ◢  "+Z$+" >> "
130 P$(0,12)=" |  "+Z$+"▄■● "+Z$+" /  ":P$(0,13)=" ●  "+Z$+"/■\ "+Z$+"/ > "
140 '
150 P$(1,0)="    "+Z$+"    "+Z$+"    ":P$(1,1)="  ● "+Z$+" /■\"+Z$+" / \"
160 P$(1,2)="  ● "+Z$+" /■\"+Z$+"  × ":P$(1,3)="  ● "+Z$+" =■ "+Z$+" / V"
170 P$(1,4)=" \●/"+Z$+"  ■ "+Z$+" < | ":P$(1,5)="  ● "+Z$+"  ■\"+Z$+" < | "
180 P$(1,6)="  ● "+Z$+" V■_"+Z$+"  < ":P$(1,7)="  ● "+Z$+"__■>"+Z$+"   < "
190 P$(1,8)="  ● "+Z$+" <■\"+Z$+" << ":P$(1,9)="    "+Z$+"  \ "+Z$+" ●■= "
200 P$(1,10)="  ● "+Z$+" =\ "+Z$+" <\":P$(1,11)=" //"+Z$+" ●■ "+Z$+" << "
210 P$(1,12)=" >> "+Z$+"  ■ "+Z$+" /●\":P$(1,13)="  ● "+Z$+" _■>"+Z$+"  | "
220 COLOR INT(RND(1)*7)+1:LOCATE 28,10:PRINT "READY":IF INP(9)<>191 THEN 220
230 LOCATE 28,10:PRINT "     "
240 SC(0)=0:SC(1)=0:SB=0:TI=0:TI1=0
250 CLS:J=0:X=5:Y=17:PT=1:J1=0:X1=52:Y1=17:PT1=1:GOSUB 440:GOSUB 900
260 COLOR 7:LOCATE 14,22:PRINT      "SERVE : LEFT    /    RIGHT"
270 COLOR 7:LOCATE 14,23:PRINT USING "SCORE : LEFT ## / ## RIGHT";SC(0),SC(1)
280 IF SB=1 THEN COLOR 5:LOCATE 28,22:PRINT "@" ELSE COLOR 5:LOCATE 33,22:PRINT
"@"
290 ' SB
300 BEEP 1:FOR I=0 TO 700:NEXT:BEEP 0:ON SB GOTO 340:GOTO 310
310 BX=29:BY=6:BZ=-1:BJ=2
320 IF INP(7)=127 THEN PT1=13:GOSUB 900 ELSE PT1=1:GOSUB 900:GOTO 370
330 IF BX-X1<=1 AND BX-X1>=0 AND BY-Y1>=1 AND BY-Y1<=2 THEN CP=0:TS1=8:YC1=Y1+(B
Y-Y1):BJ=1:BZ=1-(INP(0)=239)*.3:TI1=10:GOTO 1350 ELSE 370
340 BX=31:BY=6:BZ=1:BJ=2
350 IF INP(8)=191 THEN PT=13:GOSUB 440 ELSE PT=1:GOSUB 440:GOTO 370
360 IF BX-X>=1 AND BX-X<=2 AND BY-Y>=1 AND BY-Y<=2 THEN CP=1:TS=8:YC=Y+(BY-Y):BZ
=(INP(2)=191)*.3-1:TI=10:BJ=1:GOTO 1350
370 FOR I=0 TO 100:NEXT:LOCATE BX,BY:PRINT " ":BX=BX-BZ
380 IF BJ=1 THEN BY=BY-.5:IF BY=>11 THEN BJ=2
390 IF BJ=2 THEN BY=BY+.5:IF BY=>20 THEN 410
400 COLOR 2:LOCATE BX,BY:PRINT "O":ON SB GOTO 350:GOTO 320
410 LOCATE 28,10:PRINT "MISS!":FOR I=0 TO 1000:NEXT:SB=SB XOR 1
420 LOCATE 28,10:PRINT "     ":GOTO 250
430 'LEFT MOVE
440 COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT P$(0,PT):RETURN
450 LOCATE X,Y:PRINT P$(0,0):RETURN
460 ON J GOTO 590,620:IF PT<=3 THEN 490
470 IF TI>=1 THEN TI=TI-1:ON PT-3 GOTO 820,740,750,760,770,780,800,,,530
480 IF TI=0 THEN PT=1:GOSUB 440
490 IF INP(8)=191 THEN 660
500 IF INP(4)=247 AND X>=3 THEN 540
510 IF INP(2)=191 AND X<=26 THEN 550
520 IF INP(2)=239 THEN 570
530 GOSUB 440:GOTO 920
540 GOSUB 450:X=X-1:IF PT=1 THEN PT=2:GOTO 560 ELSE PT=1:GOTO 560
550 GOSUB 450:X=X+1:IF PT=1 THEN PT=2 ELSE PT=1
560 GOSUB 440:GOTO 920
570 '
580 J=1
590 GOSUB 450:Y=Y-1:PT=3:GOSUB 440
600 IF Y<=10 THEN J=2
610 IF INP(8)=191 AND INP(2)=223 THEN 870 ELSE IF INP(8)=191 THEN 840 ELSE 920
620 GOSUB 450:Y=Y+1:PT=3:GOSUB 440
630 IF Y>=17 THEN J=0:PT=1:TI=0:GOTO 920
640 IF INP(8)=191 AND INP(2)=223 THEN 870 ELSE IF INP(8)=191 THEN 840 ELSE 920
650 '
660 IF INP(2)=223 THEN PT=5:GOSUB 440:TI=4:GOTO 740
```

PC-8801 mkII SR

いだこと)。

苦労したこと

ええっと，まず，床の判定がややこしくて，どうもあわないとかやっていたんですが，結局できちゃいました。それよりネットにかかったときのほうが変になってしまいまして，どっちに落ちたかわからなくなってしまいました。そこは直せなくって，というより面倒くさくってやらなかっただけだったりしたわけですよお。と言うわけで大目に見てください。

あ，あと，ルールのことですが，1人何回でも打てます。別に処理がめんどくさかったわけではありません。ただやらなかっただけです（そーゆーのを面倒くさいっていうんだよ)。ただし，何度も打っていると対戦相手からクレームがくるのでほどほどにしましょう。

ついでに15点マッチでデュースはないはずですが…(作った記憶がない)。あと，IF文が多くて1行が長くなってしまいました。そのせいでプログラムが大変見づらくなっております。事前に御確認の上，御打ち込みください(っておい…)。それと，左右で変数とか当たり判定とかちがえたから長くなってしまいました。そこらへんはご了承ください。

なんとなく

最近88のプログラムでマシン語を使っているものが目立ちますね。僕は未だマシン語を本格的にやっていないのでほとんどわかりません。というわけでプログラムを見てもそのゲームがこっちに伝わってこないんですよ。だからと言ってマシン語を否定しているわけではありません。

しかし，以前誰かが言っていたと思いますが，『ベーマガにシューティング・ゲームをだしてもそれは市販やアーケードのそれにかなうわけがなく，やはり初心者にもプログラムを見ただけでわかるアイデア・ゲームで勝負したほうが良い』と僕は言いたいのです。そこらへんは編集部の人にも考えてもらわなくては…でないと“マシン語なのに載らない！”と言ってくる人がでてくるでしょう。

それに僕の作った“ものの怪”や他の16×12ぐらいのパズルならBASICでも十分耐えられるスピードだと思うんですがねえ…どうでしょう。と，ここまで書くとどうやらマシン語がきらいみたいに思えてきました。

CHECKER FLAG

つぐ美：ナチュラル・ハイな竹内くんの作品です。いかがでしょう？

Dr.D：目玉商品の9とおりに打ちわけるスパイクがおもしろいな。操作はもっと簡単に。例えば，ジャンプの高さによって打球が変わるようにすれば，相手にも球種が予測できて，さらに熱くなるんじゃないかな。

編：原稿とリストはていねいにね。

★UFOキャッチャーでつかむところが，降りた場所でとまった。店員さんに言ったら1コもらえた。らっきー。(広島県甲奴郡・**藤田泰輔14才**)……
【**つぐ美**：ホントにすごい人気ね！私も見つけると，ついつい100円玉を探してしまうわ。旅行に行ってまで，やってしまうほどです。トホホ…。】

```
670 IF INP(2)=191 THEN PT=6:GOSUB 440:TI=2:GOTO 750
680 IF INP(4)=247 THEN PT=7:GOSUB 440:TI=2:GOTO 760
690 IF INP(2)=247 THEN PT=8:GOSUB 440:TI=2:GOTO 770
700 IF INP(5)=254 THEN PT=9:GOSUB 440:TI=4:GOTO 780
710 IF INP(4)=191 THEN PT=10:GOSUB 440:TI=4:GOTO 800
720 PT=4:GOSUB 440:TI=3:GOTO 820
730 '
740 IF BX-X>=2 AND BX-X=<3 AND BY-Y>=1 AND BY-Y<=2 THEN TS=13:YC=Y+(BY-Y):BZ=-(B
X-X-2)/2:BJ=1:CP=1:GOTO 830 ELSE 830
750 IF BX-X>=2 AND BX-X=<4 AND BY-Y>=1 AND BY-Y<=2 THEN TS=8:YC=Y+(BY-Y):BZ=-(BX
-X-1)/2:BJ=1:CP=1:GOTO 830 ELSE 830
760 IF X-BX>=0 AND X-BX=<1 AND BY-Y>=1 AND BY-Y<=2 THEN TS=8:YC=Y+(BY-Y):BZ=(BX-
X-1)/4:BJ=1:CP=1:GOTO 830 ELSE 830
770 IF BX-X>=0 AND BX-X=<2 AND BY-Y>=0 AND BY-Y<=1 THEN TS=6:YC=Y+(BY-Y):BZ=-(BX
-X-1)/2:BJ=1:CP=1:GOTO 830 ELSE 830
780 IF X>=2 THEN GOSUB 450:X=X-1:GOSUB 440
790 IF X-BX>=0 AND X-BX=<1 AND BY-Y>=1 AND BY-Y<=2 THEN TS=15:YC=Y+(BY-Y):BZ=-(B
X-X-1)/8:BJ=1:CP=1:GOTO 830 ELSE 830
800 IF X<=26 THEN GOSUB 450:X=X+1:GOSUB 440
810 IF BX-X>=2 AND BX-X=<3 AND BY-Y>=1 AND BY-Y<=2 THEN TS=15:YC=Y+(BY-Y):BZ=-(B
X-X-2)/8:BJ=1:CP=1:GOTO 830 ELSE 830
820 IF BX-X>=0 AND BX-X=<1 AND BY-Y>=1 AND BY-Y<=2 THEN TS=9:YC=Y+(BY-Y):BZ=-(BX
-X)/4:BJ=1:CP=1:GOTO 830 ELSE 830
830 GOTO 920
840 '
850 PT=11:GOSUB 440:TI=3
860 IF BX-X>=1 AND BX-X=<2 AND BY-Y>=-1 AND BY-Y<=1 THEN TS=3:YC=Y+(BY-Y):BZ=-(B
X-X)/2:BJ=1:CP=1:GOTO 830 ELSE 830
870 PT=12:GOSUB 440:TI=1
880 IF BX-X>=1 AND BX-X=<2 AND BY-Y>=-1 AND BY-Y<=0 THEN TS=0:YC=Y+(BY-Y):BZ=-(B
X-X+1):BJ=2:CP=1:GOTO 830 ELSE 830
890 'RIGHT MOVE
900 COLOR 5:LOCATE X1,Y1:PRINT P$(1,PT1):RETURN
910 LOCATE X1,Y1:PRINT P$(1,0):RETURN
920 ON J1 GOTO 1050,1080:IF PT1<=3 THEN 950
930 IF TI1>=1 THEN TI1=TI1-1:ON (PT1-3) GOTO 1280,1200,1210,1220,1230,1240,1260,
,,990
940 IF TI1=0 THEN PT1=1:GOSUB 900
950 IF INP(7)=127 THEN 1120
960 IF INP(0)=239 AND X1>=31 THEN 1000
970 IF INP(0)=191 AND X1<=57 THEN 1010
980 IF INP(0)=223 THEN 1030
990 GOSUB 900:GOTO 1350
1000 GOSUB 910:X1=X1-1:IF PT1=1 THEN PT1=2:GOTO 1020 ELSE PT1=1:GOTO 1020
1010 GOSUB 910:X1=X1+1:IF PT1=1 THEN PT1=2 ELSE PT1=1
1020 GOSUB 900:GOTO 1350
1030 '
1040 J1=1
1050 GOSUB 910:Y1=Y1-1:PT1=3:GOSUB 900
1060 IF Y1<=10 THEN J1=2
1070 IF INP(7)=127 AND INP(1)=254 THEN 1330 ELSE IF INP(7)=127 THEN 1300 ELSE 13
50
1080 GOSUB 910:Y1=Y1+1:PT1=3:GOSUB 900
1090 IF Y1>=17 THEN J1=0:PT1=1:TI1=0:GOTO 1350
1100 IF INP(7)=127 AND INP(1)=254 THEN 1330 ELSE IF INP(7)=127 THEN 1300 ELSE 13
50
1110 '
1120 IF INP(1)=254 THEN PT1=5:GOSUB 900:TI1=4:GOTO 1200
1130 IF INP(0)=191 THEN PT1=6:GOSUB 900:TI1=2:GOTO 1210
1140 IF INP(0)=239 THEN PT1=7:GOSUB 900:TI1=2:GOTO 1220
1150 IF INP(0)=251 THEN PT1=8:GOSUB 900:TI1=2:GOTO 1230
1160 IF INP(0)=253 THEN PT1=9:GOSUB 900:TI1=4:GOTO 1240
1170 IF INP(0)=247 THEN PT1=10:GOSUB 900:TI1=4:GOTO 1260
1180 PT1=4:GOSUB 900:TI1=3:GOTO 1280
1190 '
1200 IF BX-X1>=0 AND BX-X1=<1 AND BY-Y1>=1 AND BY-Y1<=2 THEN TS1=13:YC1=Y1+(BY-Y
1):BZ=(BX-X1-1)/2:BJ=1:CP=0:GOTO 1290 ELSE 1290
1210 IF BX-X1>=3 AND BX-X1=<4 AND BY-Y1>=1 AND BY-Y1<=2 THEN TS1=8:YC1=Y1+(BY-Y1
):BZ=(BX-X1-2)/4:BJ=1:CP=0:GOTO 1290 ELSE 1290
1220 IF BX-X1>=-1 AND BX-X1=<1 AND BY-Y1>=1 AND BY-Y1<=2 THEN TS1=8:YC1=Y1+(BY-Y
1):BZ=-(BX-X1-2)/2:BJ=1:CP=0:GOTO 1290 ELSE 1290
1230 IF BX-X1>=1 AND BX-X1=<3 AND BY-Y1>=0 AND BY-Y1<=1 THEN TS1=6:YC1=Y1+(BY-Y1
):BZ=-(BX-X1-2)/2:BJ=1:CP=0:GOTO 1290 ELSE 1290
1240 IF X1>=31 THEN GOSUB 910:X1=X1-1:GOSUB 900
1250 IF X1-BX>=0 AND X1-BX=<1 AND BY-Y1>=1 AND BY-Y1<=2 THEN TS1=15:YC1=Y1+(BY-Y
1):BZ=(BX-X1-1)/8:BJ=1:CP=0:GOTO 1290 ELSE 1290
1260 IF X1<=56 THEN GOSUB 910:X1=X1+1:GOSUB 900
1270 IF BX-X1>=3 AND BX-X1=<4 AND BY-Y1>=1 AND BY-Y1<=2 THEN TS1=15:YC1=Y1+(BY-Y
1):BZ=(BX-X1-2)/8:BJ=1:CP=0:GOTO 1290 ELSE 1290
1280 IF BX-X1>=2 AND BX-X1=<3 AND BY-Y1>=1 AND BY-Y1<=2 THEN TS1=9:YC1=Y1+(BY-Y1
):BZ=(BX-X1-1)/4:BJ=1:CP=0:GOTO 1290 ELSE 1290
1290 GOTO 1350
1300 '
1310 PT1=11:GOSUB 900:TI1=3
1320 IF BX-X1>=1 AND BX-X1=<2 AND BY-Y1>=-1 AND BY-Y1<=1 THEN TS1=3:YC1=Y1+(BY-Y
1):BZ=(BX-X1)/2:BJ=1:CP=0:GOTO 1290 ELSE 1290
1330 PT1=12:GOSUB 900:TI1=1
1340 IF BX-X1>=1 AND BX-X1=<2 AND BY-Y1>=-1 AND BY-Y1<=0 THEN TS1=0:YC1=Y1+(BY-Y
1):BZ=(BX-X1):BJ=2:CP=0:GOTO 1290 ELSE 1290
1350 'BALL MOVE
1360 LOCATE BX,BY:PRINT " ":IF BJ=1 THEN BY=BY-.5:IF BY<(YC-TS)*CP-(YC1-TS1)*(CP
-1) THEN BJ=2:GOTO 1380 ELSE 1380
1370 IF BJ=2 THEN BY=BY+.5:IF BY>=20 THEN 1420
1380 BX=BX-BZ:IF BX>=29 AND BX=<31 AND BY>=15 THEN BZ=-BZ
1390 IF BX<=0 OR BX>=60 THEN 1460
1400 COLOR 2:LOCATE BX,BY:PRINT "O":GOTO 460
1410 'HANTEI
1420 IF BX>=2 AND BX<=29.5 THEN COLOR 5:LOCATE 29,10:PRINT "IN!":BEEP:FOR I=0 TO
 500:NEXT:IF SB=0 THEN SC(1)=SC(1)+1:GOTO 1510 ELSE SB=0:GOTO 1510
1430 IF BX>=31.5 AND BX<=58 THEN COLOR 5:LOCATE 29,10:PRINT "IN!":BEEP:FOR I=0 T
O 500:NEXT:IF SB=1 THEN SC(0)=SC(0)+1:GOTO 1510 ELSE SB=1:GOTO 1510
1440 IF BX>29.5 AND BX<31.5 THEN 1470
1450 IF BX>=2 AND BX<=58 THEN 1510 ELSE 1460
1460 IF CP=0 THEN 1480 ELSE 1490
1470 IF CP=1 THEN 1480 ELSE 1490
1480 IF SB=1 THEN SC(0)=SC(0)+1:GOTO 1500 ELSE SB=1:GOTO 1500
1490 IF SB=0 THEN SC(1)=SC(1)+1 ELSE SB=0
1500 COLOR 2:LOCATE 28,10:PRINT "OUT!!":BEEP:FOR I=0 TO 500:NEXT
1510 COLOR 7:LOCATE 14,23:PRINT USING "SCORE : LEFT ## / ## RIGHT";SC(0),SC(1)
1520 IF SC(0)=15 THEN A$="LEFT":GOTO 1550
1530 IF SC(1)=15 THEN A$="RIGHT":GOTO 1550
1540 GOTO 250
1550 COLOR INT(RND(1)*7)+1:LOCATE 24,10:PRINT USING "&   & SIDE WIN!!";A$
1560 IF INP(9)<>191 THEN 1550 ELSE RUN
```

評…私はみんなタイプなのだ（影）



by TOHT

評…ぜひ，プログラム・コーナーへ（編）

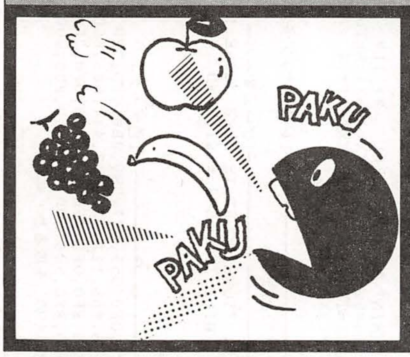


by 盛高の物理講座

★5年続けて買っていた。お金の都合で2か月買わなかったら，やっぱり寂しかった。僕のこころのささえマイコンBASICマガジン。（長野県東筑摩郡・ダルシム1号17才）……【影：これでもう，ベーマガは君の体の一部だ！　一生離れられないのだ。わっはっはっはっは。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86))用

※DOS-BASICにも対応しています。



パックマン・シリーズの新作

Hungry Ball
（ハングリー ボール）

飯塚　邦夫

内　容

ジャンプ・アクション・ゲーム！

ストーリー

お腹がすいたら，飛んでくる食べ物を食べてみよう！

遊びかた・操作方法

RUNして[SHIFT]キーを押すとはじまります。画面中央にでてくるパックマン(名前：太郎)を操作して，敵をよけながら右からでてくる赤い食べ物を食べてください。

自分はテンキーの[4]・[6]で左右に移動，スペース・キーでジャンプします。自分の口を食べ物のところへ持っていくと勝手に食べます。敵に接触するとゲーム・オーバーです。

レベルアップ

しばらく生きのびていると，Beep音が鳴ってレベルアップします。レベルは，敵の数と敵の動きに関係していて，レベルが奇数になるときに敵が1匹ずつ増え，最大4匹まで増えます。

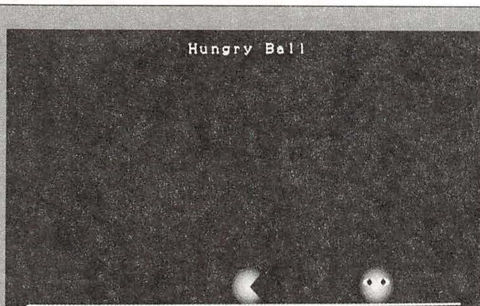
奇数レベルのときは，敵はさまざまなスピードで直進し，両端までくると跳ね返ります。偶数レベルのときは，ゆっくりと主人公を追いかけていきます。レベルアップのとき，突然敵の動きが変わるので注意してください。

得　点

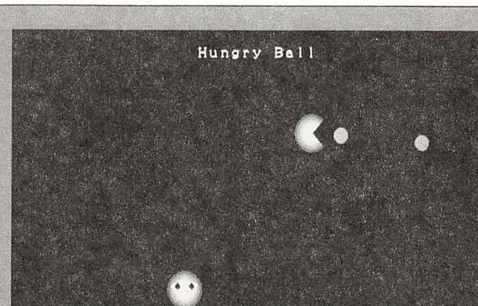
ジャンプすると1点。食べ物を食べると5点。ただし，1回のジャンプで複数の食べ物を食べると，一つは5点，二つ目は10点と，5点ずつ増えていきます。うまく狙って一度にたくさん食べてください。500点取れたらすごい。それから，敵の当たり判定はそれほど厳しくないので，思い切って飛び込むことも必要です。

その他たくさん

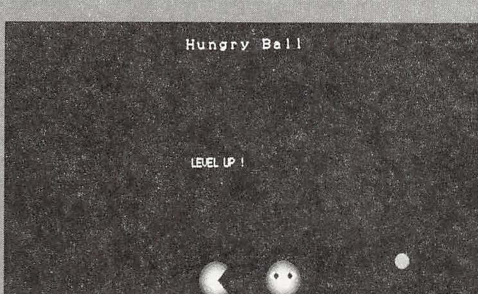
PC-386GS3の20メガヘルツで作ってあります。スピードが遅かったり速かったりしたら，50行の変数TT，FFの値を変えてください。TT，FFは，それぞれ敵と食べ物の移動の細かさを表しています。速かったら値を小さく，遅かったら大きくしてください（小さいほど動きがなめらかになります)。ただし，大きくしすぎるとすり抜けたりしてしまうので，TTは15，FFは7以上にしないでください。



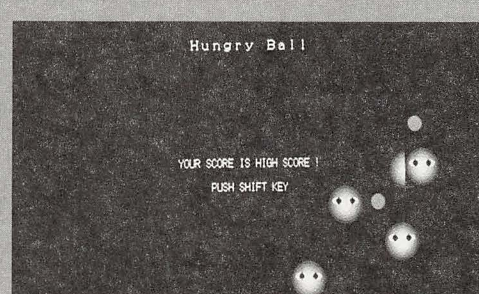
◀《写真1》太郎を操作して敵をよけながら飛んでくる食べ物を食べます



◀《写真2》右側から飛んでくる食べ物を連続して食べると高得点です



◀《写真3》一定時間たつとレベルがあがって敵の動きが変わったり増えたりします



◀《写真4》敵にさわったらミス。ゲーム・オーバーになります

★半分寝ながらプログラムを組み終えた。TRONした。毎行エラーがでている。もーいやだぁぁぁ。(宮城県宮城郡・**国士一徹16才**)……【**影**：ウトウトしながら作業をするなんて…けしからん。**つぐ美**：影さんなんて，となりにしっかり布団と枕があるじゃない！**影**：あらら。】

それでも遅かったら同じ行の変数FKの値を減らしてみてください。一度にでる食べ物の数が減るかわりに速くなります。

このゲームは前に送ったものを改良したものです。変わったところでは，スピードが速くなったところと，速さの変更が簡単になったところです。特にスピードは，画面の切り替えをなくして大幅に向上しています。前のものはGSでもゆっくりした動きでしたが，確認はしていませんが，かなり遅い機種でも大丈夫だと思います。苦労したところはやはりスピードです。がんばって作ったから打ち込んでねー。じゃあ，さようなら。

〈参考にしたもの〉

ファミコンソフト　パックマン（ファミコンでなくとも可）

★

★　★

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
CHR%	自分のキャラクター	TVX	敵の移動量
CHF%	食べ物のキャラクター	HX,HY	敵と自分との当たり判定用
CHE%	敵のキャラクター	LV	レベル
X,Y	自分の座標	LVP	レベルアップまでの時間
VX,VY	自分の移動方向，量	C	始まってからの時間
MV	自分の横方向移動量	PS	食べ物の点数
KE,KE2	キー入力用	SC	現在の得点
J	ジャンプしてるか	HI	ハイスコア
GOV	生きているかどうか	PAI	円周率÷4
FS	食べ物の状態	TK	敵の最大数
FX,FY	フードの座標	FK	食べ物の最大数
FVX	フードの移動量	TT	敵の移動の細かさ
T	現在でている敵の数	FF	食べ物の移動の細かさ
TX	敵のX座標	I,A$	雑用
TVX1,2	敵の移動量の目安		

Hungry Ballのプログラム・リスト

```
10 '#################### Hungry Ball          K.Iizuka
20 '―――――――――――――――――――――――――――――――――[キャラクタ作成]
30 RANDOMIZE (VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
40 CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,0,2:SCREEN 3,0,0,1:WIDTH 80,25
50 PAI=3.14159/4:HI=100:TK=3:FK=2:TT=9 :FF=4
60 DIM CHR%(1265),CHF%(127),CHE%(715),FX(FK),TX(TK),FS(FK),FY(FK)
70 FOR I=0 TO 14:READ A$:COLOR=(I,VAL("&H"+A$)):NEXT
80 FOR I=0 TO 5:CIRCLE(28,39),25-25/6*I,I+2,PAI,PAI*7,,F:NEXT
90 PSET(46,21),0:PSET(46,57),0:GET@(0,0)-(56,78),CHR%:CLS 2
100 CIRCLE(10,10),10,8,,,,F
110 GET@(0,0)-(20,20),CHF%:CLS 2
120 FOR I=0 TO 5:CIRCLE(25,25),25-25/6*I,I+9,,,,F:NEXT
130 FOR I=15 TO 35 STEP 20:CIRCLE(I,20),8,1,,,.5,F:CIRCLE(I,20),4,0,,,,F:NEXT
140 GET@(0,0)-(50,50),CHE%:CLS 3:GOTO 810
150 *START:'―――――――――――――――――――――――――――――[スタート時の設定]
160 LOCATE 0,21:PRINT STRING$(79,"_");  :'"_" は GRPH + Z
170 X=320:Y=325
180 C=0:VX=-1:VY=0:T=0:LV=1:LVP=500:PS=0:SC=0:MV=3
190 FVX=FF*-2:TVX1=TT*3:TVX2=TT
200 GOSUB *HYOUJI:LOCATE 60,23:PRINT "LEVEL    1"
210 FOR I=0 TO FK:FS(I)=0:FY(I)=0:FX(I)=0:NEXT
220 FOR I=0 TO TK:TX(I)=0:NEXT
230 TX(0)=614:TVX(0)=-TT*3:LOCATE 29,0:PRINT "Hungry Ball"
240 *MAIN:'―――――――――――――――――――――――――――――――――[メインルーチン]
250 C=C+1:GOSUB *MYCHR:IF C MOD FF=0 THEN GOSUB *FOODCHR
260 ON (C MOD TT)+1 GOSUB *TEKICHR
270 IF C=LVP THEN GOSUB *LVUP ELSE IF C+50=LVP THEN GOSUB *BELL
280 ON GOV+1 GOTO *MAIN,*GAMEOVER
290 *MYCHR  :'―――――――――――――――――――――――――――――――[主人公移動]
300 X=X+VX:Y=Y+VY:IF Y>325 THEN Y=325:J=0:VY=0:PS=0
310 PUT(X-28,Y-39),CHR%,PSET
320 KE=INP(&HE0):VX=(KE=191)*(X+MV<611)*MV-(KE=239)*(X-MV>26)*MV
330 KE2=INP(&HE9):IF KE2=191 AND J=0 THEN J=1:VY=-14:SC=SC+1:GOSUB *HYOUJI
340 ON J+1 GOTO 360,350
350 VY=VY+.4
360 FOR I=0 TO FK
370 IF ABS(X+12-FX(I))<12 AND ABS(Y-FY(I))<18 AND FS(I)=1 THEN GOSUB *S
380 NEXT:RETURN
390 *S:'――――――――――――――――――――――――――――――――――――[得点追加]
400 PS=PS+5:SC=SC+PS:GOSUB *HYOUJI:FS(I)=2:RETURN
410 *FOODCHR:'―――――――――――――――――――――――――――――――[フード移動]
420 FOR I=0 TO FK:IF FS(I)>0 THEN 430 ELSE IF RND>.95 THEN GOSUB *FOOD ELSE 480
430 FX(I)=FX(I)+FVX
440 IF FX(I)<10 OR FS(I)=2 THEN FS(I)=0 ELSE 460
450 CIRCLE(FX(I)-FVX,FY(I)),10,0,,,,F:FY(I)=0:GOTO 480
460 PUT(FX(I)-10,FY(I)-10),CHF%,PSET
470 LINE(FX(I)+11,FY(I)-10)-STEP(-FVX,20),0,BF
480 NEXT:RETURN
490 *FOOD:'―――――――――――――――――――――――――――――――――[フード出現]
500 FS(I)=1:FX(I)=619:FY(I)=INT(RND*220)+90:RETURN
510 *TEKICHR:'――――――――――――――――――――――――――――――――[敵移動]
520 FOR I=0 TO T
530 TX(I)=TX(I)+TVX(I):A=TVX(I)
540 ON (LV MOD 2)+1 GOTO 580,550
550 IF TX(I)<25  THEN TX(I)=25 :TVX(I)=-TVX(I)
560 IF TX(I)>614 THEN TX(I)=614:TVX(I)=-TVX(I)
570 GOTO 610
580 TVX(I)=SGN(X-TX(I))*TVX2+(RND*2-1)
590 IF TX(I)<25  THEN TX(I)=25
600 IF TX(I)>614 THEN TX(I)=614
610 PUT(TX(I)-25,300-(50*I)),CHE%,PSET
620 LINE(TX(I)-SGN(A)*26,300-(50*I))-STEP(-A,50),0,BF
630 HY=ABS((325-50*I)-Y)
640 HX=ABS(TX(I)-X)
650 IF HY<45 AND HX<35 AND HY+HX<60 THEN GOV=1:N=I
660 NEXT:RETURN
670 *HYOUJI:'――――――――――――――――――――――――――――――――[得点表示]
680 LOCATE 34,23:PRINT USING "SCORE     ####";SC:IF SC>HI THEN HI=SC
690 LOCATE 10,23:PRINT USING "HIGH SCORE   ####";HI:RETURN
700 *LVUP:'――――――――――――――――――――――――――――――――――[レベルアップ]
710 LOCATE 30,10:PRINT SPACE$(10):BEEP 0
720 LV=LV+1:LVP=LVP+50:C=0:LOCATE 60,23:PRINT USING "LEVEL   ##";LV
730 IF LV MOD 2=0 THEN FOR I=0 TO T:TVX(I)=SGN(TVX(I))*TVX2:NEXT:RETURN
740 IF TK>T THEN T=T+1:TX(T)=614 ELSE TVX1=TVX1+TT:TVX2=TVX2+TT*.4
750 FOR I=0 TO T:TVX(I)=SGN(RND-.5)*TVX1*(RND+RND):NEXT
760 RETURN
770 *BELL:'――――――――――――――――――――――――――――――――――[レベルアップ予告]
780 BEEP 1:LOCATE 30,10:PRINT "LEVEL UP !":RETURN
790 *GAMEOVER'――――――――――――――――――――――――――――――[ゲームオーバー]
800 BEEP:IF SC=HI THEN LOCATE 27,10:PRINT "YOUR SCORE IS HIGH SCORE !"
810 LOCATE 33,12:PRINT "PUSH SHIFT KEY":WHILE INP(&HE9)=191:WEND
820 IF INP(&HE8)<>191 THEN 820
830 GOV=0:CLS 3
840 GOTO *START
850 '――――――――――――――――――――――――――――――――――――――[色データ]
860 DATA 000,FFF,550,770,990,BB0,DD0,FF0,0F0,055,077,099,0BB,0DD,0FF
870 'DATA 000,FFF,111,222,333,444,555,666,666,111,222,333,444,555,666
880 'DATA 000,FFF,FF0,FF0,FF0,FF0,FF0,FF0,FF0,0F0,0F0,0F0,0F0,0F0,0F0
890 'DATA 000,FFF,FF0,000,FF0,000,FF0,000,8F0,F00,000,F00,000,F00,000
900 REM ８６０行に' をつけて８７０行～８９０行のどれかの' を取ると・・・
```


★影さん，どうしたんですか？　口のまわりにゴマとしょうゆのシミのあとがついてますよ。(愛知県一宮市・タカ＝ラムラヒ20才)……【つぐ美：また何か食べたんでしょう。影：つぐ美ちゃんこそ。顔中シミだらけだよっ？…なんちゃって。つぐ美：ボカスカ。影：ギャーッ!!】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86))用

※DOS-BASICにも対応しています



秋のGIまっただなか

BM(ビーエム)ダービー

松本 淳

物語

ある日，影さんは100円持って，競馬場へ出かけました。その日はBMダービーの開催日だったのです。

競馬場へ着いた影さんは，パドックで馬を見ています。スペース・キーを押すと馬の調子を知ることができます。過去の戦歴，オッズ，コース状態等を考慮しながら，馬券を買ってください。影さんは，サイカイテイオーに全額賭けてしまいました。

レースは1日5レース行なわれます。第1レースはダートコースです。結果は哀れサイカイテイオー，やはり最下位でした。

その日のレース終了後，明日の勝利を胸に秘め競馬場を後にする影さんの姿が人込みに消えて行ったのでした。

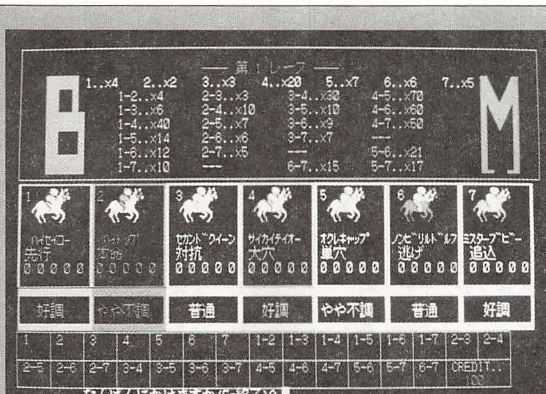
操作方法

画面の指示に従って，馬券を買います。選んだ馬のナンバーをキーボードから入力してください。買える額はレースごとにきめられていて，あとのレースほど高額になります。サイカイテイオーに100円かける場合，4⏎，100⏎，と入力します。また連勝馬券を買う場合は，4-5⏎，100⏎というように入力します。E⏎と入力すると馬券の購入を終了し，レースがスタートします。すべての馬がゴールすると，着順が表示され，スペース・キーを押すと金額が加算されます。

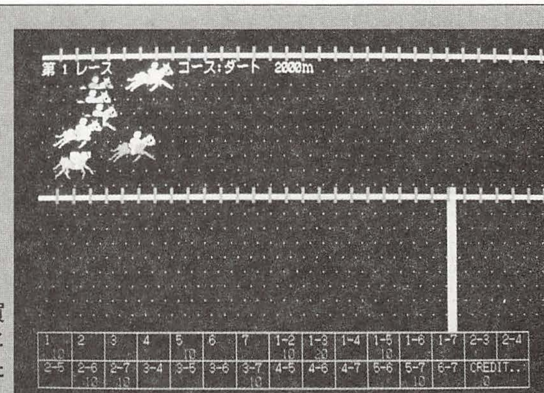
5レース終了すると，その日のレースは終了です。持ち金をつぎのレースに継続するか，しないかを決定し，[Y]か[N]を押してください。[Y]を押すと，次回のレースがこの金額から開始できます。

プログラムの入力方法

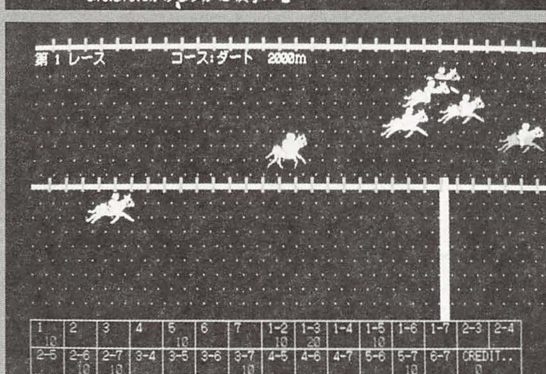
すべてBASICです。キーボードから入力してください。



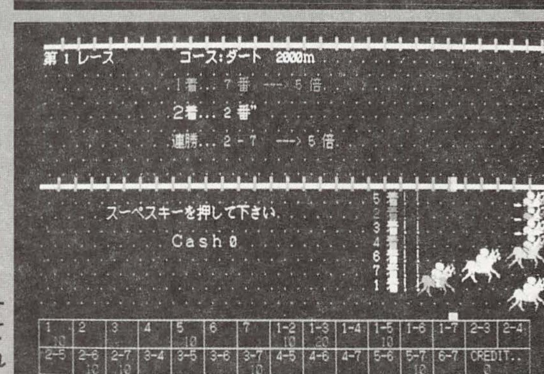
◀《写真1》パドックで馬の調子とオッズを見て馬券を買う



▶《写真2》馬券を買ったらレースを見にいき，自分の買った馬を応援しよう



◀《写真3》コースは上下にわかれていてゴールは下の段の右にある白い線です



▶《写真4》馬がゴールすると着順がでて予想があたっていればお金がふえます

★この前のゴミの日にPC-8801を拾いました。今，ベーマガのプログラムを打ち込んでいます。(大阪府高槻市・田中1号14才)……【編：では，まだ使えるのが捨てられてしまっていたんだね。かわいそうに。みなさんは，自分のパソコンをかわいがってあげてくださいね。】

改造のアドバイス 作ったとき苦労した点

1320行～1380行の馬のデータを変えると馬の走行パターンが変わります。左から右へ向かって，前半から後半の走りへと移っていきます。数値が大きいほど速くなります。例えば，ミスターブービは前半は抑えて（111...），後半は追込み（999...）となっています。

プログラムを短くするのに苦労しました。

《第1表》変数表

変数	内容
ODDS(1-28)	馬券の倍率
KAKE(1-28)	馬券の購入額
URND(1-7)	1番～7番の馬の調子
UX(1-7), UY(1-7)	1番～7番の馬の座標
PUX(1-7), PUY(1-7)	1番～7番の馬の前座標
UGL(1-7, 1-5)	1番～7番の馬の第1～第5レースの着順
CT(1-7)	1番から7番の馬のレース中のカウント
UN$(1-7)	1番～7番の馬の名前
UCHR$(1-7)	1番～7番の馬の性質
UPWR$(1-7)	1番～7番の馬の走行パターン
UBR$(0-4)	馬の調子
CS$(0-2)	コース状態

その他

前回プログラムを投稿したのは中学生の頃で，当時はPC-8801を使用していました。約10年ぶりの投稿です。月日の経つのは早いものだと感じています。貴誌の益々の御発展をお祈り致しております。

CHECKER FLAG

影：競馬は大好きっス。ぶひひ～ん！
編：ぶひひ～んはいいんで，とっとと借金を返してください！
Dr.D：細かな馬の絵，脚質や体調まである本格派じゃね。しかし，パソコン・ゲームでの限界というか，やっぱり勝利に対するリスク（お金）がないため今一盛りあがりがない…。最近ヒットした競馬ゲームはこの点をどう解決しているかな？

BMダービーのプログラム・リスト

```
10 GOTO *SYOKI1
20 *MAIN '═══════════════════════════════════════
30 WIDTH 80,25:CLS 3
40 FOR C=0 TO 7:CT(C)=1:UX(C)=0:PUX(C)=0:PUY(C)=16*C:UY(C)=16*C:UGL(C,RACE)=0:NE
XT C
50 UGL=1:PCCL=(RACE MOD 3):CCL=PCCL*2-(PCCL=0):ARE=7-CCL
60 GOSUB *K1:LINE(500,160)-(510,319),1,BF
70 FOR Y=0 TO 160 STEP 160:LINE(0,8+Y)-(640,12+Y),6,BF
80 FOR X=20 TO 620 STEP 20:LINE(X,Y)-(X+3,Y+16),2,BF:NEXT X,Y
90 COLOR CCL:FOR Y=0 TO 18
100 LOCATE Y MOD 2,Y:PRINT ". . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . .";:NEXT Y
110 COLOR 7:LOCATE 0,1:PRINT "第";RACE;"レース                コース:";CS$(PCCL)
120 *UMOVE '───────────────────────────────────────
130 FOR C=1 TO 7
140 IF (UX(C)>600 AND CT(C)<20) THEN CT(C)=20
150 IF (UX(C)>900 AND CT(C)<35) THEN CT(C)=35
160 IF CT(C)>45 THEN CT(C)=35
170 RM=VAL(MID$(UPWR$(C),CT(C),1))*CCL+INT(URND(C)*RND)+INT(RND*ARE)
180 UX(C)=UX(C)+RM:IF UX(C)>1150 THEN UX(C)=1150
190 X=UX(C)+(UX(C)>580)*580:Y=UY(C)-(UX(C)>580)*160
200 IF (UX(C)>1030 AND UGL(C,RACE)=0) THEN UGL(C,RACE)=UGL:UGL=UGL+1:COLOR C:LOC
ATE 50,C+10:PRINT UGL(C,RACE);"着！！"
210 LINE(PUX(C),PUY(C))-(PUX(C)+59,PUY(C)+39),0,BF
220 P=CT(C) MOD 3:PUT(X,Y),UMA%(0,P,C),PSET:BEEP 1:BEEP 0
230 PUX(C)=X:PUY(C)=Y:CT(C)=CT(C)+1:NEXT C
240 IF UGL=8 THEN *HAITO
250 GOTO 130
260 *SYOKI1 '═══════════════════════════════════════
270 SCREEN 3,0,0,1:WIDTH 80,25:CONSOLE 24,1,0,1:CLS 3
280 DIM UMA%(483,2,7),ODDS(28),KAKE(30),URND(7),UX(7),UY(7),PUX(7),PUY(7),UGL(7,
5),CT(7),UN$(7),UCHR$(7),UPWR$(7),UBR$(4),CS$(2)
290 FOR C=1 TO 7:FOR R=1 TO 5:UGL(C,R)=0:NEXT R,C
300 RESTORE *CD1:FOR I=0 TO 2:READ CS$(I):NEXT I
310 RESTORE *UD1:FOR P=0 TO 2:READ A:FOR I=0 TO A:READ A$:UMA%(I,P,0)=VAL("&h"+A
$):NEXT I:Y1=P*100:PUT(0,Y1),UMA%(0,P,0),PSET
320 COLOR 7:LOCATE 20,10:PRINT "BMダービーは、";3-P;"分後に開催されます。"
330 FOR C=1 TO 7:FOR Y2=0 TO 39:FOR X=0 TO 59:PC=POINT(X,Y1+Y2)
340 NC=-(PC=1)-(PC=2)*(8-C)-(PC=3)*3*(1-(C>3))-(PC=6)*6-(PC=7)*C
350 PSET(X+C*80,Y1+Y2),NC:NEXT X,Y2:Y=P*100
360 GET(C*80,Y)-(C*80+59,Y+39),UMA%(0,P,C):NEXT C,P
370 RESTORE *UD2:FOR C=1 TO 7:READ UN$(C),UCHR$(C),UPWR$(C):NEXT C:FOR C=0 TO 4:
READ UBR$(C):NEXT C
380 RESTORE *OD2:FOR C=1 TO 28:READ ODDS(C):NEXT C
390 RACE=1:CD=100
400 *DEMO '═══════════════════════════════════════
410 WIDTH 80,25:CLS 3
420 FOR I=1 TO 30:KAKE(I)=0:NEXT I
430 COLOR 2:LOCATE 28,1:PRINT "─── 第";RACE;"レース ───";
440 FOR C=1 TO 7:X=11.3*(C-1)
450 COLOR C:LOCATE X,10:PRINT C
460         LOCATE X,13:PRINT UN$(C);
470         LOCATE X,14:PRINT UCHR$(C);
480 FOR X1=1 TO 5:LOCATE X+X1*2-2,15:PRINT UGL(C,X1);:NEXT X1
490 X=(C-1)*90:LINE(X,155)-(X+89,319),C,BF:LINE(X+3,157)-(X+86,268),0,BF:LINE(X+
3,280)-(X+86,310),0,BF:NEXT C
500 LINE(0,0)-(639,150),4,B:LINE(0,270)-(630,319),0,B
510 RESTORE *TTL:READ A$:FOR I=2 TO 8:READ OB$,B$,M$:COLOR 4:LOCATE 15,I:PRINT O
B$;:COLOR 2:LOCATE 4,I:PRINT B$;:LOCATE 71,I:PRINT M$:NEXT I:COLOR 6:LOCATE 10,2
:PRINT A$
520 GOSUB *K1:GOTO *K2
530 *K1 '═══════════════════════════════════════
540 LINE(0,320)-(600,384),4,B:LINE(0,352)-(600,352),4
550 RESTORE *OD1:C=1:FOR I=0 TO 1:FOR P=1 TO 15:READ OD$
560 LINE(P*40,320)-(P*40,384),4
570 COLOR 4:LOCATE P*5-4,20+I*2:PRINT OD$;
580 IF KAKE(C)>0 THEN COLOR 2 ELSE COLOR 0
590 LOCATE P*5-4,21+I*2:PRINT KAKE(C);:C=C+1:NEXT P,I
600 COLOR 2:LOCATE 66,23:PRINT "          ";
610 COLOR 2:LOCATE 67,23:PRINT CD;
620 LINE(521,353)-(599,383),0,BF:RETURN
630 *K2 '───────────────────────────────────────
640 CONSOLE 24,1,0,1
650 FOR C=1 TO 7:FOR P=0 TO 2
660 PUT((C-1)*90+10,160),UMA%(0,P,C),PSET
670 URND(C)=INT(RND*10):PBR=URND(C)
680 BR=4+(PBR<9)+(PBR<7)+(PBR<4)+(PBR<2)
690 COLOR C:LOCATE 11.3*(C-1)+1,18:PRINT UBR$(BR);:NEXT P,C
700 COLOR 7:LOCATE 10,24:PRINT"スペースキーを押して下さい";
710 Q=RND:IF INKEY$=" " THEN 720 ELSE 650
720 COLOR 7:LOCATE 10,24:INPUT "なんばんにかけますか(E=終了)";NB$
730 IF (NB$="E" OR NB$="e") THEN *MAIN
740 RESTORE *OD1:FLG=0:FOR I=1 TO 28:READ ODDSNB$
750 IF NB$=ODDSNB$ THEN FLG=1
760 NEXT I
770 IF FLG=0 THEN 720
780 X=(FLG+(FLG>15)*15)*5-4:Y=21-(FLG>15)*2
790 LOCATE 10,24:PRINT "いくらかけますか(1-";100*RACE;")";:INPUT MONEY
800 KNEXT=KAKE(FLG)+MONEY
810 IF (KNEXT>100*RACE OR MONEY>CD) THEN 730
```


★ベーマガにもAMIGA関連の記事が充実してきてとってもうれしい。インディゴが安くなってきてるらしいけど，映像のAMIGA，まだまだがんばれ！（京都市・中川静夫22才）……【編：ベーマガの記事を読んで喜んでいただけると，私たちも，とてもうれしいです。】

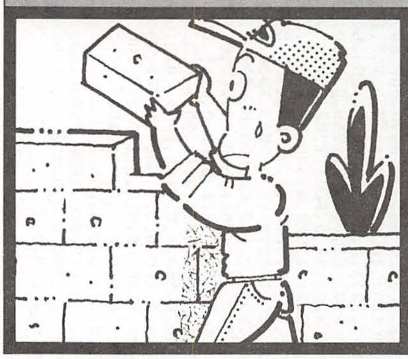
```
820 CD=CD-MONEY:KAKE(FLG)=KAKE(FLG)+MONEY
830 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT KAKE(FLG)
840         LOCATE 66,23:PRINT "          ";
850         LOCATE 67,23:PRINT CD;
860 GOTO 720
870 *HAITO '===========================================
880 FOR I=1 TO 7
890 IF UGL(I,RACE)=1 THEN U1=I
900 IF UGL(I,RACE)=2 THEN U2=I
910 NEXT I
920 A1=U1:A2=U2:IF A1>A2 THEN SWAP A1,A2
930 U3=21+(A1=5)+(A1=4)*3+(A1=3)*6+(A1=2)*10+(A1=1)*15+A2
940 CDUP=KAKE(U1)*ODDS(U1)+KAKE(U3)*ODDS(U3)
950 COLOR 2:LOCATE 20,3:PRINT "1着...";U1;"番  --->";ODDS(U1);"倍"
960 COLOR 3:LOCATE 20,5:PRINT "2着...";U2;"番"
970 COLOR 4:LOCATE 20,7:PRINT "連勝...";A1;"-";A2;"  --->";ODDS(U3);"倍"
980 COLOR 5:LOCATE 10,12:PRINT "スーペスキーを押して下さい"
990 COLOR 6:LOCATE 20,14:PRINT "Cash";CD
1000 IF INKEY$=" " THEN 1010 ELSE 1000
1010 CD=CD+CDUP:FOR I=0 TO CD:BEEP 1:BEEP 0
1020 COLOR I MOD 7+1:LOCATE 20,14:PRINT "Cash";I:NEXT I
1030 COLOR 5:LOCATE 10,12:PRINT "スペースキーを押して下さい"
1040 IF RACE=5 THEN *REND ELSE RACE=RACE+1
1050 IF INKEY$=" " THEN *DEMO ELSE 1050
1060 *REND '===========================================
1070 WIDTH 80,25:CLS 3
1080 COLOR 7:LOCATE 10,3:PRINT"本日のレースは終了しました。"
1090         LOCATE 10,7:PRINT "またのご来場をお待ちいたしております。"
1100         LOCATE 20,24:PRINT "スペースキーを押してください";
1110 COIN=CD:Y1=0
1120 LINE(0,180)-(640,380),2,BF
1130 FOR X=70 TO 570 STEP 100:FOR Y=360 TO 264 STEP -4
1140 IF COIN>0 THEN CIRCLE(X,Y+Y1),50,0,,,.2,F,6
1150 COIN=COIN-40:NEXT Y,X
1160 IF (CD>6000 AND Y1=0) THEN Y1=-100:GOTO 1130
1170 COLOR=(6,7):COLOR=(6,6):IF INKEY$=" " THEN *RSTA1 ELSE 1170
1180 *RSTA1  '===========================================
1190 WIDTH 80,25:CLS:RACE=1:RSTA=-(CD=0)-(CD>12000)*2
1200 COLOR 7:LOCATE 10,5:ON RSTA GOTO *RSTA2,*RSTA3
1210 PRINT "持ち金を継続しますか(Y/N)?"
1220 IF (INKEY$="Y" OR INKEY$="y") THEN *DEMO
1230 IF (INKEY$="N" OR INKEY$="n") THEN CD=100:GOTO *DEMO
1240 COLOR=(6,7):COLOR=(6,6):GOTO 1220
1250 '-------------------------------------------
1260 *RSTA2:PRINT "あなたの負けです。スペースキーを押して下さい":GOTO 1280
1270 *RSTA3:PRINT "あなたの勝ちです。スペースキーを押して下さい"
1280 CD=100:IF INKEY$=" " THEN *DEMO
1290 COLOR=(6,7):COLOR=(6,6):GOTO 1280
1300 *UD2 '===========================================
1310 '    " 名前      "," 性質","---------*---------*---------*----+----*-----"
1320 DATA "  ハイセイコー  "," 先行","99999999998888888888776655443322222222322224"
1330 DATA "  ハイトップ°  "," 本命","33333444445555566666777778888888886666666667"
1340 DATA " セカンドクイーン"," 対抗","22222333334444455555666667777799999666666667"
1350 DATA " サイカイテイオー "," 大穴","11223344556677887766554444444444444444444466"
1360 DATA " オクレキャップ° "," 単穴","11122233344455566677788877766655444444444466"
1370 DATA "ノンビリルドルフ"," 逃げ","99999999998888888888555555555522222222322224"
1380 DATA "ミスターブビー "," 追込","11111111111111111111111111234567899999999999"
1390 DATA " 大不調 ","やや不調","  普通  ","  好調  "," 絶好調 "
1400 *TTL '===========================================
1410 DATA "1..x4     2..x2     3..x3     4..x20     5..x7     6..x6     7..x5"
1420 DATA "                                                         ","■■■■ ","■■ ■■"
1430 DATA "1-2..x4       2-3..x3       3-4..x30      4-5..x70 ","■■ ■ ","■■■■■"
1440 DATA "1-3..x6       2-4..x10      3-5..x10      4-6..x60 ","■■■■■","■■■■■"
1450 DATA "1-4..x40      2-5..x7       3-6..x9       4-7..x50 ","■■■■■","■■■■■"
1460 DATA "1-5..x14      2-6..x6       3-7..x7       ---      ","■■ ■■","■ ■ ■"
1470 DATA "1-6..x12      2-7..x5       ---           5-6..x21 ","■■■■■","■   ■"
1480 DATA "1-7..x10      ---           6-7..x15      5-7..x17 ","■■■■■","■   ■"
1490 *OD1 '-------------------------------------------
1500 DATA 1,2,3,4,5,6,7,1-2,1-3,1-4,1-5,1-6,1-7,2-3,2-4,2-5,2-6,2-7
1510 DATA 3-4,3-5,3-6,3-7,4-5,4-6,4-7,5-6,5-7,6-7,CREDI,T..
1520 *OD2 '-------------------------------------------
1530 DATA 4,2,3,20,7,6,5,4,6,40,14,12,10,3,10,7,6,5,30,10,9,7,10,60,50,21,17,15
1540 *CD1 '===========================================
1550 DATA "悪路  2400m","ダート  2000m","芝  1800m"
1560 *UD1 '===========================================
1570 DATA 402 '-------------------------------------------
1580 DATA 35,26,0,700,E0,0,0,E007,8020,0,700,E0,2,0,F80F,0,0,F00,23F8
1590 DATA 80,0,F80F,200,0,F00,F8,80,0,F80F,8033,0,F00,F8,82,0,C0F,8004
1600 DATA 0,F00,34FC,80,0,FC0F,8204,0,C00,1804,40,0,DC0F,4078,0,F00,18DC
1610 DATA 42,0,0,E09A,0,700,F8F8,E0,0,F807,E21A,0,0,F200,E0,0,F803,E0F0
1620 DATA 0,300,32F8,E2,0,178,80F9,0,7800,F971,80,0,7078,8239,0,FF00,CF07
1630 DATA 80,0,7FF,A0CF,0,FF00,F00,82,100,8FFF,8F,0,FF01,EF8F,30,100,80FF
1640 DATA 20F,0,FF01,86E7,0,100,E7FF,70E6,0,FF01,6E0,2,100,E2FF,2,0,FF01
1650 DATA F2EF,70,100,ECFF,202,0,FF01,6C0,0,100,CFFF,FE,0,FF01,6CC,2,0
1660 DATA F3FF,1E,0,FF00,FEFF,0,0,CFFF,21E,0,1E02,F4F1,0,F20F,FF1E,F4
1670 DATA 0,1E02,F401,2,100,C6,0,F00,C7F1,E0FF,0,100,C6,200,0,F601,0,0
1680 DATA FD1F,FFF7,E0,0,F601,0,2,0,70,0,1F00,71FC,C0FF,0,0,70,200,0,7E00
1690 DATA 0,0,FF3F,FF7F,80,0,7E00,0,2,0,1F,0,3F00,1FFF,80FF,0,0,1F,200
1700 DATA 0,F00,0,0,FF3F,FFCF,80,0,F00,0,2,0,7,0,FF00,E7FF,80FF,0,0,7
1710 DATA 200,0,700,0,100,FFC7,FFF7,C0,0,700,0,2,0,F,0,703,EFFF,E0FE,0
1720 DATA 0,F,200,0,E00,0,600,FF07,FCEF,F8,0,E00,0,2,0,800F,0,71C,E0BB
1730 DATA 7C7E,0,0,0,200,0,F00,80,3000,B007,7EF0,1E,0,0,0,2,0,2,0,700
1740 DATA 30,306,0,0,0,200,0,0,0,0,300F,700,8001,0,0,0,2,0,0,0,3E00,70
1750 DATA 107,C0,0,0,200,0,0,0,0,F038,100,C080,0,0,0,2,0,0,0,7000,F0,8001
1760 DATA 60,0,0,200,0,0,0,0,70C0,100,2000,0,0,0,2,0,0,0,8003,30,3,0,0
1770 DATA 0,200,0,0,0,600,1800,200,0,0,0,0,2,0,0,0,4,18,2,0,0,0,200,0
1780 DATA 0,0,400,E00,200,0,0,0,0,2,0,0,0,8,2,4,0,0,0,200,0,0
1790 DATA 423 '-------------------------------------------
1800 DATA 3A,23,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1000,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1000
1810 DATA 0,0,7E,0,0,0,7E,0,0,0,7E,1000,0,0,FE,0,0,0,FE,8,0,0,FE,1000
1820 DATA 0,0,FF,0,0,0,2FF,8,0,0,FF,1000,0,100,E0,0,0,100,1FE,68,0,100
1830 DATA FE,1000,0,100,C0,20,0,100,1F2,78,0,100,F2,1020,0,0,C0,78,0,0
1840 DATA 1FE,F8,0,0,FE,1078,0,0,100,FE,0,0,13C,FE,0,0,3C,10FE,0,300,FC0
1850 DATA FE,0,300,FC0,FE,0,300,C0,10FE,0,F00,3FF8,F2,0,F00,3FF8,F2,0
1860 DATA F00,F8,10F2,0,1F00,1EFF,806B,0,1F00,5EFF,8063,0,1F00,40FF,906B
1870 DATA 0,1F00,78FF,80EB,0,1F00,7EFF,80E3,0,1F00,70FF,90EB,0,1F00,10FF
1880 DATA 27,0,1F00,7FFF,4027,0,1F00,70FF,1027,0,1F00,CFF,3E,0,1F3E,7FFF
1890 DATA C03E,0,1F00,4CFB,103E,0,4700,7EC,8F,0,477F,FFFF,C08F,0,4700
1900 DATA 7E0,108F,0,7700,88,FC,600,77FF,FEFF,80FC,0,7700,80,10FC,0,7100
1910 DATA 80,0,F00,71FF,FEFF,0,0,7100,80,1000,0,7E00,0,0,F00,7FFF,FCFF
1920 DATA 0,0,7E00,0,1000,0,1F00,0,0,1F00,1FFF,F8FF,0,0,1F00,0,1000,0
1930 DATA F00,0,0,3F00,CFFF,F0FF,0,0,F00,0,1000,0,700,0,0,FF18,E7FF,E0FF
1940 DATA 0,0,700,0,1000,0,700,0,0,C73F,F7FF,E0FF,0,0,700,0,1000,0,F00
1950 DATA 0,0,701,EFFF,E8FF,0,0,F00,0,1000,0,E00,0,0,F00,EFFF,FEFF,0,0
1960 DATA E00,0,1000,0,F00,80,0,3F00,E0FF,FF7F,0,0,0,0,1000,0,F00,80,0
1970 DATA F700,10F8,F701,C0,0,0,0,1000,0,200,0,0,C701,C0,104,F0,0,0
1980 DATA 1000,0,0,0,0,8F03,80,7,F8,0,0,0,1000,0,0,0,0,3E07,0,E,3C,0,0
1990 DATA 0,1000,0,0,0,0,380C,0,1E,E,0,0,0,1000,0,0,0,0,0,70F8,0,38,8003
2000 DATA 0,0,0,1000,0,0,0,0,C0E0,0,70,C000,0,0,0,1000,0,0,0,0,8001,0
2010 DATA E0,0,0,0,1000,0,0,0,0,8003,300,80,0,0,0,0,1000,0,0
2020 DATA 402 '-------------------------------------------
2030 DATA 35,26,0,700,E0,0,0,E007,8020,0,700,E0,2,0,F80F,0,0,F00,23F8
2040 DATA 80,0,F80F,200,0,F00,F8,80,0,F80F,8033,0,F00,F8,82,0,C0F,8004
2050 DATA 0,F00,34FC,80,0,FC0F,8204,0,C00,1804,40,0,DC0F,4078,0,F00,18DC
2060 DATA 42,0,0,E09A,0,700,F8F8,E0,0,F807,E21A,0,0,F200,E0,0,F803,E0F0
2070 DATA 0,300,32F8,E2,0,178,80F9,0,7800,F971,80,0,7078,8239,0,FF00,CF07
2080 DATA 80,0,7FF,A0CF,0,FF00,F00,82,100,8FFF,8F,0,FF01,EF8F,30,100,80FF
2090 DATA 20F,0,FF01,86E7,0,100,E7FF,70E6,0,FF01,6E0,2,100,E2FF,2,0,FF01
2100 DATA F2EF,70,100,ECFF,202,0,FF01,6C0,0,100,CFFF,FE,0,FF01,6CC,2,0
2110 DATA F3FF,1E,0,FF00,FEFF,0,0,CFFF,21E,0,1E02,F4F1,0,F200,FF1E,F4
2120 DATA 0,1E02,F401,2,100,C6,0,300,C7F1,E0FF,0,100,C6,200,0,F601,0,0
2130 DATA FD07,FFF7,E0,0,F601,0,2,0,70,0,F00,71FC,C0FF,0,0,70,200,0,7E00
2140 DATA 0,0,FF1F,FF7F,80,0,7E00,0,2,0,1F,0,1F00,1FFF,80FF,0,0,1F,200
2150 DATA 0,F00,0,0,FF3F,FFCF,80,0,F00,0,2,0,7,0,7F00,E7FF,80FF,0,0,7
2160 DATA 200,0,700,0,0,FFC7,FFF7,80,0,700,0,2,0,F,0,8701,EFFF,C0FF,0
2170 DATA 0,F,200,0,E00,0,100,FF07,FDEF,E0,0,E00,0,2,0,800F,0,703,E0BF
2180 DATA F07D,0,0,0,200,0,F00,80,100,BC0F,7EF0,F8,0,0,0,2,0,2,0,F00,38
2190 DATA 7C1E,0,0,0,200,0,0,0,0,701F,E00,1C,0,0,0,2,0,0,0,1E00,20,C07
2200 DATA 0,0,0,200,0,0,0,0,301E,700,C,0,0,0,2,0,0,0,C00,110,CC6,0,0,0
2210 DATA 200,0,0,0,0,1006,7C00,C,0,0,0,2,0,0,0,200,C,1838,0,0,0,200,0
2220 DATA 0,0,0,403,0,30,0,0,0,2,0,0,0,100,4,2000,0,0,0,200,0,0,0,0,8601
2230 DATA 0,60,0,0,0,2,0,0,0,0,C0,C000,0,0,0,200,0,0
```

PC-9801シリーズ

★お初にお目にかかります。500円玉で20円もおつりがくるベーマガは，やっぱり最高ッス。これからもよろしくおねがいします。ベーマガにはじまり，ベーマガに終わる１か月は，とても充実しています。（静岡県富士市・**仁藤隆久17才**）……【**影：君はすばらしすぎる。**】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86))用

※DOS-BASICにも対応しています。



ごちゃまぜ落ち物パズル

Gem tumbler（ジェム タンブラー）

久保田　剛

内　容

日本語にしてしまうとただの『玉転がし』となりますが，そのようなものです。

遊びかた

とにかく斜めにたどっていって，四つ以上同じ色が続けば斜めに消えます。また玉が落ちて（転がって）接した（下右左の順に優先）色が下か左右に連なっていれば，直線的に消えます。

入力方法

オールBASICです。“○”“☆”“★”はそれぞれJISコードで，227E, 2179, 217Aです。

改造のアドバイス

CMAXを小，FDRD, FDCTを大にすると速くなります。

COLN（最大7）を大きくすると出現する色の種類が増えます。

“1／Ball”は玉のでる確率です。

苦労した点

玉を優先順序（下右左）で動かし，同じ座標で2回目に方向転換するか，行き場がなくなったら消滅するように組むところ。

ブロックが分離しても，チェックが行き届くように組むところ。

あらゆる連鎖をさせるようにするところ。

など，いろいろありましたが，バグをとるのが，一番苦労しました。

テキスト画面では，あまりにも画面がさびしいので，今度は，グラフィック画面を活用して，キレイなのを作ってみようと思います。

★

★　　★

《第1表》操作方法

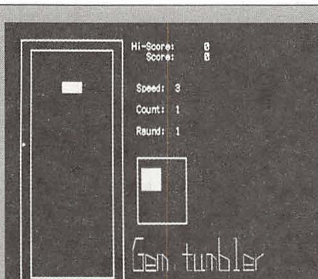
〔テンキー〕

7 左	8 色移動	9 右
4 左	5 回転	6 右
1	2 色移動	3

〔スペース・キーで落下します〕

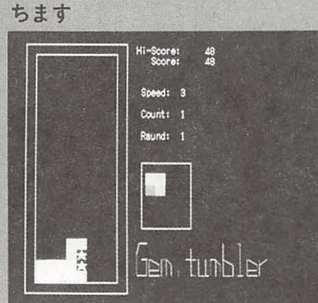
《第2表》変数表

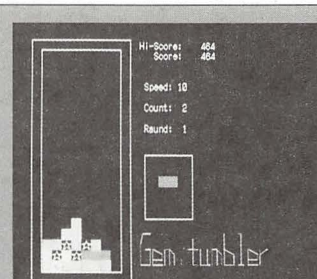
変数	内容	変数	内容
X, Y	Blockの座標	I, I1, I2, J, K, CX, CY, IX, IY	汎用
PX, PY	表示と表示チェック	C1X, C1Y	消えるブロックの座標
DX, DY	落下チェック	C2X, C2Y	落ちるブロックの座標
RX, RY	右移動チェック	SWFALL, FALLX, FALLY	落下時に使用
LX, LY	左移動チェック	ER, EX, EY, NN	PUYU, CHKに使用
TX, TY	回転チェック	CC	各ブロックの色
TBN	回転時の次ブロック	CL, CL0	消えた数
WALL(X, Y)	壁と色を与える	C2	落ちるブロックの数
CLR(X, Y) SWCLR(X, Y)	消えたブロック	GX, GY	玉の座標
		GC	玉に接した色
COLN	色の種類数	SCORE!	スコア（点）
1/BALL	玉のでる確率(BALL分の1)	HI-SCORE	最高点
ERX, ERY	方向ベクトル	RD, Count, CT	カウント



▲《写真1》上から降ってくるブロックをルールにしたがい下に積みます

▼《写真2》空中に浮いたブロックは重力で下に落ちます





▲《写真3》どんな形でもいいから斜めに同じ色をもってくると消えます

▼《写真4》一番上まで積みあがるとゲーム・オーバーになります



★C言語を買った。パッケージを見た。ハードディスクが必要だった。そんな物は持っていなかった。当然，動くわけがなかった。（長野県塩尻市・やあさん15才）……【影：ありゃりゃ。編：さっそく，ハードディスクを買いましょう。】

```
1000 'First set up. ┬┬┬┬ Gem tumbler. ┬┬┬┬
1010  OPTION BASE 0:WIDTH 80,25:SCREEN 3,0,0,1:DEFINT A-Z:CONSOLE 0,25,0,1
1020  COLOR 7,0,,7,2:COLOR:CLS 3:WINDOW(0,0)-(639,399):VIEW(0,0)-(639,399)
1030  RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):WAITSIDE=1000:WAITTURN=2000:MAXBUFFA=100
1040  VXN=8:VYN=21:VXL=VXN*2:VYL=VYN:VX1=(80-VXL-13)¥2:VY1=(25-VYL)¥2
1050  VX2=VX1+VXL:VY2=VY1+VYL:WD=16:WX1=VX1*8:WY1=VY1*16:WX2=VX2*8:WY2=VY2*16
1060  NEXTX=VX1+VXL+4:NEXTY=13:P=VXL MOD 2:T=(VXL-P-12)¥2
1070  OVER$=STRING$(T,"*")+" Game"+SPACE$(P)+"over "+STRING$(T,"*")
1080  DEF FNX(I)=VAL(MID$(DAT$,(I-1)*2+1,1))*2:DEF FNY(I)=VAL(MID$(DAT$,I*2,1))
1090  CN=15:CX0=80:CY0=80:DCX=4:DCY=24:GOSUB *TITLE.SET:GOSUB *TITLE
1100  GOSUB *BK.SETUP:GOSUB *WALL.SETUP:GOSUB *NEXTBK:GOSUB *NEXTCOLOR
1110  COLN=5:BALL=10:CMAX=400:FDRD=4:FDCT=3:GOSUB *SETUP
1120 *MAIN          '╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪ 主 要 部  ╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪
1130  WHILE -1:WHILE NOT DOWN
1140    GOSUB *KEY.IN:IF MOV THEN ON MOV GOSUB *DOWN,*RIGHT,*LEFT,*TURN,*PASS
1150    T=T+SPEED:IF T>CMAX THEN T=0:GOSUB *DOWN
1160   WEND:GOSUB *WALL.SET:GOSUB *BK.SET:DOWN=0
1170   CT=CT+1:IF CT=11 THEN CT=1:GOSUB *COUNT
1180  WEND
1190 *BUFFA GOSUB *BEEP.EXE
1200  WHILE (BUFFA<MAXBUFFA AND BF<5):BUFFA=BUFFA+1:GOSUB *KEY.IN
1210   IF MOV>1 THEN ON MOV-1 GOSUB *RIGHT,*LEFT,*TURN,*PASS:BUFFA=0:BF=BF+1
1220  WEND:BUFFA=0:BF=0
1230  FOR I=1 TO DN(BKN)
1240   IF WALL(X+DX(BKN,I),Y+DY(BKN,I))<>0 THEN DOWN=-1:RETURN
1250  NEXT:WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN
1260 *KEY.IN IN1=INP(&HE0):IN2=INP(&HE1)
1270  IF IN1=223 THEN MOV=4:RETURN
1280  IF IN2=254 OR IN1=251 THEN MOV=5:RETURN
1290  IF IN1=191 OR IN2=253 THEN MOV=2:RETURN
1300  IF IN1=239 OR IN1=127 THEN MOV=3:RETURN
1310  IF INP(&HE9)=191 THEN MOV=1:RETURN ELSE MOV=0:RETURN
1320 *COUNT COUNT=COUNT+1:IF COUNT=11 THEN COUNT=1:GOSUB *RAUND
1330  SPEED#=RD*DRD+COUNT*DCT:IF SPEED#>CMAX THEN SPEED#=CMAX
1340  SPEED=SPEED#:COLOR 7:GOSUB *SPEED.PRI:GOSUB *COUNT.PRI:RETURN
1350 *RAUND RD=RD+1:COLOR 7:GOSUB *RAUND.PRI
1360  IF RD>=10 THEN DRD=DRD*1.5:DCT=DCT*1.5:RETURN ELESE RETURN
1370 *BK.PRI  BK$=BK$(BKN):FOR I=1 TO PN(BKN):COLOR CC(I)
1380   LOCATE X+PX(BKN,I),Y+PY(BKN,I):PRINT BK$:NEXT:RETURN
1390 *BK.CLR  FOR I=1 TO PN(BKN)
1400   LOCATE X+PX(BKN,I),Y+PY(BKN,I):PRINT"  ":NEXT:RETURN
1410 *DOWN   FOR I=1 TO DN(BKN)
1420    IF WALL(X+DX(BKN,I),Y+DY(BKN,I))<>0 THEN GOSUB *BUFFA:RETURN
1430   NEXT:GOSUB *BK.CLR:Y=Y+1:GOSUB *BK.PRI:C=0:GOSUB *BEEP.EXE1
1440   IF MOV THEN SCORE!=SCORE!+1:GOSUB *SCORE.PRI:RETURN ELSE RETURN
1450 *RIGHT FOR I=1 TO RN(BKN):IF WALL(X+RX(BKN,I),Y+RY(BKN,I))<>0 THEN RETURN
1460   NEXT:GOSUB *BK.CLR:X=X+2:GOSUB *BK.PRI:GOSUB *WAIT.SIDE:RETURN
1470 *LEFT  FOR I=1 TO LN(BKN):IF WALL(X+LX(BKN,I),Y+LY(BKN,I))<>0 THEN RETURN
1480   NEXT:GOSUB *BK.CLR:X=X-2:GOSUB *BK.PRI:GOSUB *WAIT.SIDE:RETURN
1490 *TURN IF TN(BKN)=0 THEN RETURN
1500   FOR I=1 TO TN(BKN):IF WALL(X+TX(BKN,I),Y+TY(BKN,I))<>0 THEN RETURN
1510   NEXT:GOSUB *BK.CLR:BKN=TBN(BKN):GOSUB *BK.PRI:GOSUB *WAIT.TURN:RETURN
1520 *PASS  BCC=CC(PN(BKN)):FOR I=PN(BKN) TO 2 STEP -1:CC(I)=CC(I-1)
1530   NEXT:CC(1)=BCC:GOSUB *BK.PRI:GOSUB *WAIT.TURN:RETURN
1540 *BK.SET  BKN=NEXTBKN:BBKN=BKN:GOSUB *NEXTBK
1550   FOR I=1 TO PN(BKN):C=NEXTC(I):CC(I)=C:BCC(I)=C:NEXT:GOSUB *NEXTCOLOR
1560   X=VX1+((RND(1)*(VXL-6))¥2)*2-2:Y=VY1:BX=X:BY=Y:GOSUB *BK.PRI
1570   FOR I=0 TO 3:LOCATE NEXTX+2,NEXTY+I:PRINT SPC(8):NEXT
1580   FOR I=1 TO PN(NEXTBKN):CC(I)=NEXTC(I):NEXT:BKN=NEXTBKN
1590   X=NEXTX:Y=NEXTY:GOSUB *BK.PRI:GOSUB *WAIT.SET:X=BX:Y=BY:BKN=BBKN
1600   FOR I=1 TO PN(BBKN):CC(I)=BCC(I)
1610    IF WALL(X+PX(BBKN,I),Y+PY(BBKN,I))<>0 THEN ESC=-1
1620   NEXT:IF ESC THEN ESC=0:GOSUB *BEEP.OVER:GOSUB *OVER:RETURN ELSE RETURN
1630 *NEXTBK  NEXTBKN=INT(RND(1)*5)+1
1640   IF INT(RND(1)*BALL)=1 THEN NEXTBKN=6:RETURN ELSE RETURN
1650 *NEXTCOLOR  IF NEXTBKN=6 THEN NEXTC(1)=7:RETURN
1660   FOR I=1 TO PN(NEXTBKN):NEXTC(I)=INT(RND(I)*COLN)+1:NEXT:RETURN
1670 *WALL.SETUP  FOR I=VX1-2 TO VX2+1:WALL(I,VY2)=8:NEXT
1680   FOR I=VY1 TO VY2:WALL(VX1-2,I)=8:WALL(VX2,I)=8:NEXT:RETURN
1690 *WALL.PRI  FOR IY=VY1 TO VY2-1:FOR IX=VX1 TO VX2-1 STEP 2
1700   COLOR WALL(IX,IY):LOCATE IX,IY:PRINT"■":NEXT:NEXT:RETURN
1710 *WALL.SET  IF BKN=6 THEN GOSUB *GEM:RETURN
1720   FOR I=1 TO PN(BKN):IF CHECK=1 THEN COLORS=C(BKN) ELSE COLORS=CC(I)
1730    WALL(X+PX(BKN,I),Y+PY(BKN,I))=COLORS
1740   NEXT:GOSUB *FALL:GOSUB *PUYO.CHK:ERASE SWFALL:DIM SWFALL(80):RETURN
1750 *FALL        '╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪ 落  下  ╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪
1760   FOR I=1 TO DN(BKN) : CX=X+DX(BKN,I):CY=Y+DY(BKN,I):DDY=0
1770    WHILE (WALL(CX,CY+DDY)=0 AND CY+DDY<VY2):SWFALL=-1:FALL=FALL+1
1780     FALLX(FALL)=CX:FALLY(FALL)=CY+DDY:SWCLR(CX,CY+DDY)=-1:DDY=DDY+1
1790   WEND:NEXT:DY=0:IF NOT SWFALL THEN ERASE SWCLR:DIM SWCLR(80,25):RETURN
1800   COLOR 7:FOR I=1 TO FALL:LOCATE FALLX(I),FALLY(I):PRINT "★":NEXT
1810   FOR IX=VX1 TO VX2-1 STEP 2:FOR IY=VY2 TO VY1-1 STEP -1
1820    IF DY<>0 THEN WALL(IX,IY+DY)=WALL(IX,IY):WALL(IX,IY)=0
1830    IF SWCLR(IX,IY) THEN DY=DY+1
1840   NEXT:SWFALL(IX)=DY:DY=0:NEXT:DY=0:FALL=0:SWFALL=0
1850   ERASE SWCLR:DIM SWCLR(80,25):GOSUB *WALL.PRI:RETURN
1860 *DROP COLOR 7'╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪ 判  定  ╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪
1870   FOR I=1 TO CL:C1X=C1X(I):C1Y=C1Y(I)
1880    LOCATE C1X,C1Y:PRINT"★":WALL(C1X,C1Y)=0:CLR(C1X,C1Y)=-1
1890   NEXT:SCORE!=SCORE!+(CL+CL0)*(CL+CL0+1):CL0=CL0+CL:GOSUB *SCORE.PRI
1900   FOR IX=VX1 TO VX2-1 STEP 2:FOR IY=VY2 TO VY1-1 STEP -1
1910    IF DY<>0 THEN WALL(IX,IY+DY)=WALL(IX,IY):WALL(IX,IY)=0:IF WALL(IX,IY+DY)
 THEN C2=C2+1:C2X(C2)=IX:C2Y(C2)=IY+DY
1920    IF CLR(IX,IY) THEN DY=DY+1
1930   NEXT:DY=0:NEXT:ERASE CLR:DIM CLR(80,25):GOSUB *BEEP.EXE:GOSUB *WALL.PRI
1940  RETURN
1950 *PUYO.EXE
1960   ERASE ER,EN,EX,EY,NN:DIM ER(80,25),NN(NNMAX),EN(NMAX),EX(NMAX),EY(NMAX)
1970   E1=0:MINEN=0:NN(1)=1:MINE=1:E=1:EX(0)=PYX:EY(0)=PYY:ER(PYX,PYY)=-1
1980   FOR EN=1 TO NMAX:JN=NN(EN):IF JN=0 THEN RETURN
1990    FOR J=1 TO JN:WHILE EN(MINE):MINE=MINE+1:WEND
2000     FOR I=5 TO 8:GOSUB *PUYOEXE:NEXT:E1=E1+1:EN(E1)=-1:NEXT:NEXT:RETURN
2010 *PUYOEXE  EX=EX(E1)+ERX(I):EY=EY(E1)+ERY(I)
```


★うちには，10年前のベーマガがあります。しかし，その本には，つぐ美さんが載っていません。いったい，いつごろからあらわれたのですか？（岩手県宮古市・**加藤大樹14才**）……**【つぐ美：10年前？その頃は，まだランドセルをしょったかわいい小学生よっ！ふふふ…。】**

```
2020   IF EX>VX2 OR EX<VX1 OR EY>VY2 OR EY<VY1 THEN RETURN ELSE ER=ER(EX,EY)
2030   IF ER THEN RETURN ELSE IF CC<>WALL(EX,EY) THEN ER(EX,EY)=-1:RETURN
2040   ER(EX,EY)=CC:NN(EN+1)=NN(EN+1)+1:EX(E)=EX:EY(E)=EY:E=E+1:RETURN
2050 *PUYO.CHK
2060   FOR K=1 TO PN(BKN)
2070    PYX=X+PX(BKN,K):PYY=Y+PY(BKN,K)+SWFALL(PYX):GOSUB *PUYOCHK
2080   NEXT:ERASE ER,PUYO:DIM ER(80,25),PUYO(NMAX)
2090   IF DROP THEN C2=0:GOSUB *DROP:GOSUB *PUYO.CHK1:RETURN ELSE RETURN
2100 *PUYO.CHK1
2110   WHILE DROP:DROP=0:CL=0
2120    FOR K=1 TO C2:PYX=C2X(K):PYY=C2Y(K):GOSUB *PUYOCHK:NEXT:ERASE ER,PUYO
2130    DIM ER(80,25),PUYO(NMAX):IF DROP THEN C2=0:GOSUB *DROP:CL=0
2140   WEND:CL=0:CL0=0:RETURN
2150 *PUYOCHK  IF PUYO(K) THEN RETURN
2160   CC=WALL(PYX,PYY):IF CC<>0 THEN GOSUB *PUYO.EXE ELSE E=0:STOP:RETURN
2170   IF E>3 THEN DROP=-1:FOR L=0 TO E-1:CL=CL+1:C1X(CL)=EX(L):C1Y(CL)=EY(L):NE
XT
2180   FOR L=1 TO PN(BKN):IF ER(X+PX(BKN,L),Y+PY(BKN,L))=CC THEN PUYO(L)=-1
2190   NEXT:RETURN
2200 *GEM            '╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪  玉転がし ╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪
2210   GOSUB *GEM.FALL:LOCATE GX+CGX,GY+CGY:PRINT"  ":IF ESC THEN ESC=0:RETURN
2220   GOSUB *GEM.EXE:DROP=-1:C2=0:GOSUB *DROP
2230   GOSUB *PUYO.CHK1:CL=0:ERASE GEM,GR:DIM GEM(25),GR(80,25):RETURN
2240 *GEM.FALL  CGX=-2:CGY=0:GX=X+4:GC=WALL(GX,Y+2)
2250   IF GC<>8 THEN CGX=0:CGY=-1:GY=Y+2:RETURN ELSE GY=Y+1
2260   FOR GX=GX+2 TO VX2-2 STEP 2:IF WALL(GX,GY) THEN GC=WALL(GX,GY):RETURN
2270    LOCATE GX,GY:PRINT"  ":LOCATE GX-2,GY:PRINT"  ":FOR I=1 TO 1000:NEXT
2280   NEXT:IF NOT(GC=0 OR GC=8) THEN RETURN ELSE CGX=2
2290   FOR GX=GX-2 TO VX1+2 STEP -2:IF WALL(GX,GY) THEN GC=WALL(GX,GY):RETURN
2300    LOCATE GX,GY:PRINT"  ":LOCATE GX+2,GY:PRINT"  ":FOR I=1 TO 1000:NEXT
2310   NEXT:ESC=-1:GEM=0:GC=0:LOCATE GX,GY:PRINT"  ":RETURN
2320 *GEM.EXE  CL=CL+1:C1X(CL)=GX:C1Y(CL)=GY:CLR(GX,GY)=-1
2330   WHILE NOT ESC:BGX=GX:BGY=GY
2340    IF WALL(GX,GY+1)=GC THEN GEM=1 ELSE GOSUB *GEMWALL
2350    GX=GX+ERX(GEM):GY=GY+ERY(GEM)
2360    IF GEM AND GR(GX,GY)=0 THEN CL=CL+1:C1X(CL)=GX:C1Y(CL)=GY:GR(GX,GY)=-1
2370    GOSUB *BEEP.EXE1:LOCATE GX,GY:PRINT"  ":LOCATE BGX,BGY:PRINT"  "
2380    GOSUB *WAIT.SET
2390   WEND:ESC=0:SCORE!=SCORE!+CL*(CL+1)¥2:GOSUB *SCORE.PRI:RETURN
2400 *GEMWALL GEM=-(GEM>1)*GEM-(GEM<2)*2:IF WALL(GX+ERX(GEM),GY)=GC THEN RETURN
2410   GEM=GEM+1+(GEM=3)*2:WALL=WALL(GX+ERX(GEM),GY)
2420   IF WALL=GC AND GEM(GY)=0 THEN GEM(GY)=-1:RETURN ELSE ESC=-1:GEM=0:RETURN
2430 *OVER          '╪╪╪╪╪╪ ゲーム オーバー ╪╪╪╪╪╪
2440   FOR I1=1 TO VYL:FOR I2=VY2-1 TO VY1+D STEP -1
2450    FOR IX=VX1 TO VX2-1 STEP 2:WALL(IX,I2)=WALL(IX,I2-1):NEXT:NEXT
2460    FOR I2=VY1+D TO VY2-1:FOR IX=VX1 TO VX2-1 STEP 2
2470     COLOR WALL(IX,I2):LOCATE IX,I2:PRINT"■":NEXT:NEXT:D=D+1:NEXT:COLOR 2
2480   LOCATE VX1+1,VY1+3:PRINT OVER$:WHILE INKEY$<>"":WEND:GOSUB *TITLE
2490   CLS 3:D=0:GOSUB *WALL.SETUP:GOSUB *NEXTBK:GOSUB *NEXTCOLOR
2500 *SETUP  C=0:CC=0:CT=0:SCORE!=0:RD=1:COUNT=1:DRD=FDRD:DCT=FDCT
2510   SPEED=RAUND*DRD+COUNT*DCT:GOSUB *BK.SET:COLOR 7
2520   LOCATE VX2+4,1:PRINT USING"Hi-Score: ######";HISCORE!
2530   LOCATE VX2+5,5:PRINT USING"Speed:###";SPEED
2540   LOCATE VX2+5,9:PRINT USING"Raund:###";RD
2550   LOCATE VX2+7,2:PRINT"Score:       0":LOCATE VX2+5,7:PRINT"Count:  1
2560   LINE(WX1-3,WY1-1)-(WX2,WY2+1),,B
2570   LINE(WX1-WD-3,WY1-WD-1)-(WX2+WD,WY2+WD+1),,B
2580   LINE((NEXTX+1)*8,NEXTY*16-16)-STEP(16*5,16*6),,B:RETURN
2590 *SCORE.PRI COLOR 7:IF HISCORE!<SCORE! THEN HISCORE!=SCORE!
2600   LOCATE VX2+13,1:PRINT USING"#######";HISCORE!
2610   LOCATE VX2+13,2:PRINT USING"#######";SCORE!:RETURN
2620 *SPEED.PRI LOCATE VX2+11,5:PRINT USING"###";SPEED:RETURN
2630 *COUNT.PRI LOCATE VX2+11,7:PRINT USING"###";COUNT:RETURN
2640 *RAUND.PRI LOCATE VX2+11,9:PRINT USING"###";RD:RETURN
2650 *WAIT.SIDE GOSUB *BEEP.EXE1:FOR I=1 TO WAITSIDE:NEXT:RETURN
2660 *WAIT.TURN GOSUB *BEEP.EXE1:FOR I=1 TO WAITTURN:NEXT:RETURN
2670 *WAIT.SET  FOR I=1 TO 2000:NEXT:RETURN
2680 *BEEP.EXE  FOR B=1 TO 99:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
2690 *BEEP.EXE1 FOR B=1 TO 2:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
2700 *BEEP.OVER FOR B=1 TO 30:BEEP 1:FOR B1=1 TO 99:NEXT:BEEP 0:FOR B2=1 TO B1:N
EXT:NEXT :RETURN
2710 *BK.SETUP    '╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪ 初期設定 ╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪
2720  MAX=10384:NMAX=80*25:NNMAX=NMAX*9
2730  DIM PN(6),PX(6,4),PY(6,4),DN(6),DX(6,2),DY(6,2),C1X(MAX),C1Y(MAX),BK$(6)
2740  DIM RN(6),RX(6,2),RY(6,2),LN(6),LX(6,2),LY(6,2),C2X(MAX),C2Y(MAX),TBN(6)
2750  DIM TN(6),TX(6,2),TY(6,2),ERX(16),ERY(16),GR(80,25),CC(4),GEM(25)
2760  DIM WALL(80,25),CLR(80,25),FALLX(25),FALLY(25),SWFALL(80),PUYO(NMAX)
2770  DIM ER(80,25),EN(NMAX),EX(NMAX),EY(NMAX),NN(NNMAX+1),SWCLR(80,25)
2780  BK$(6)="  ":FOR J=1 TO 6-1:BK$(J)="■":NEXT:RESTORE 2870
2790  FOR J=1 TO 6
2800   READ PN(J),DAT$:FOR I=1 TO PN(J):PX(J,I)=FNX(I):PY(J,I)=FNY(I):NEXT
2810   READ DN(J),DAT$:FOR I=1 TO DN(J):DX(J,I)=FNX(I):DY(J,I)=FNY(I):NEXT
2820   READ RN(J),DAT$:FOR I=1 TO RN(J):RX(J,I)=FNX(I):RY(J,I)=FNY(I):NEXT
2830   READ LN(J),DAT$:FOR I=1 TO LN(J):LX(J,I)=FNX(I):LY(J,I)=FNY(I):NEXT
2840   READ TN(J),DAT$:FOR I=1 TO TN(J):TX(J,I)=FNX(I):TY(J,I)=FNY(I):NEXT
2850  NEXT:FOR J=1 TO 6:READ TBN(J):NEXT:FOR J=1 TO 8:READ EX,CX,EY,CY
2860  ERX(J)=EX*(1-CX)*2:ERY(J)=EY*(1-CY):NEXT:RETURN
2870 DATA 2,2021,1,22,2,3031,2,1011,2,3031,  2,2131,2,2232,1,41,1,11,2,3222
2880 DATA 2,2122,1,23,2,31320,2,1112,2,1211, 2,1121,2,1222,1,31,1,01,2,1020
2890 DATA 4,20211110,2,1222,2,3031,2,0001,0,0, 1,21,1,22,1,31,1,11,0,0
2900 DATA 2,3,4,1,5,6
2910 DATA 0,0,1,0,1,0,0,0,1,2,0,0,0,0,1,2, 1,0,1,0,1,2,1,0,1,2,1,2,1,0,1,2
2920 *TITLE C=0   '┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴  字  幕  ┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴
2930   COLOR 7:LOCATE VX1+(VXL-15)¥2,VY2-3:PRINT"Hit [Space key]
2940   WHILE INKEY$<>" ":CC=CC+255+(CC=>4096-256)*4095:C=C+1+(C=CN)*CN
2950    COLOR=(C,CC):FOR I=1 TO 1000:NEXT
2960   WEND:COLOR:CLS 3:CN=6:CX0=VX2*8+32:CY0=310:DCX=2:DCY=8
2970 *TITLE.SET RESTORE 3010:CX=0
2980   FOR J=1 TO 11:READ JN,DAT$:POINT((FNX(1)+CX)*DCX+CX0,FNY(1)*DCY+CY0)
2990    FOR I=2 TO JN:C=C+1+(C=>CN)*(CN-1)
3000     LINE-((FNX(I)+CX)*DCX+CX0,FNY(I)*DCY+CY0),C:NEXT:CX=CX+10:NEXT:RETURN
3010 DATA 7,40100206464323, 6,054544030646, 7,06032326234446, 2,2526
3020 DATA 6,034323212646, 5,0306463633, 7,06032326234446, 5,0006464403
3030 DATA 5,1020261636, 6,054544030646, 4,06030433
```


★ベーマガを買って１年になりますが，今まで，この本にハガキがついていることに気がつかなかった。(福島県相馬市・渡部綾太13才)……
【影：ベーマガを読むときは，こーやって，隅から隅までなめるようにだねぇ…。編：ああ，影さんっっ！本当になめちゃだめですよぉ。】

PC-9801シリーズ互換機（N88-日本語BASIC(86)）用

※DOS-BASICにも対応しています。



2人対戦もぐらたたきゲーム

MASYU（マッシュ） &（アンド） MUSYU（ムッシュ）

僕らはもぐらじゃないよ～の巻

雅司君

内　容

92年11月号に載ったMASYU & MUSYUの続編（？）です。内容は，もぐらたたきじゃありません。でもやっぱりもぐらたたきです。1人でも2人でも遊べます。

遊びかた

タイトル画面がでたらゲーム・スピードを聞いてきます。これはマッシュたちがでたり入ったりするスピードのことです。

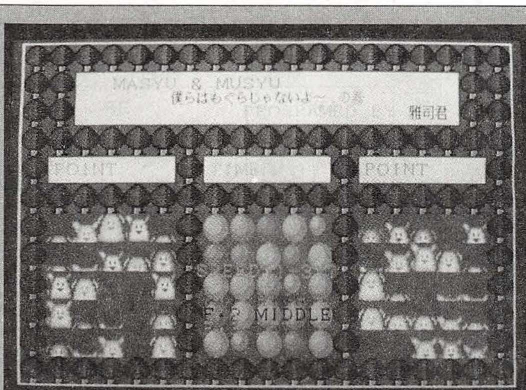
マッシュ，ムッシュ，アメにはそれぞれ青赤緑黒の4色があります。マッシュとムッシュは1P，2Pのフィールドをつねにでたり入ったりしています。アメはつねにでています。カーソルを移動させて，自分のフィールドとアメのフィールド，または相手のフィールドと色がかさなるところで［決定］キーを押すと取ることができ（**第2図**を見てね），カーソルのまん中にひょこっと数字がでてきます。これが今取った点数です。

それとこのゲームには季節がありTIMEが500の整数倍ずつで変化します。春からはじまりつぎの春（TIMEが2000）になったらゲーム終了となります。もちろん多く点を取った人の勝ちです。

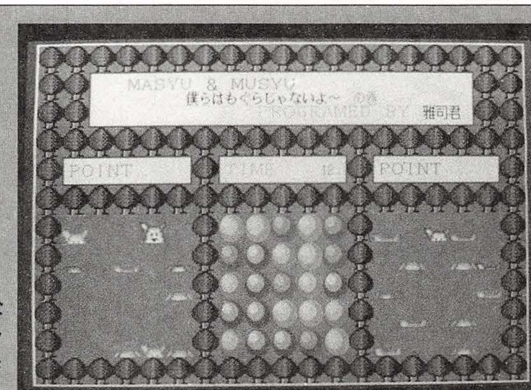
点数について

1P，2Pにそれぞれ取るべきキャラというのがきめられており，1Pはマッシュ，2Pはムッシュ（**第3図**を見てね）となっています。それぞれの点数は**第1表**を見てください。自分のフィールドに限り，頭しかでていないときのキャラを取ると＋5点で，これらの取った場所をたしたのが点数です。

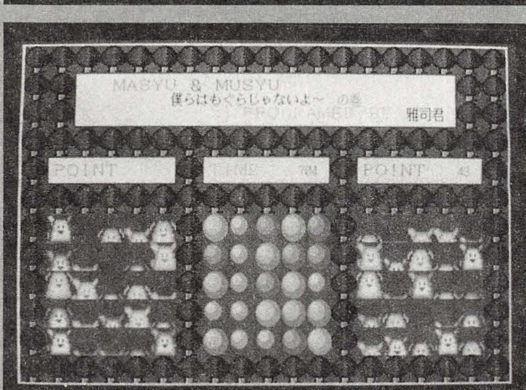
さらに，すべてのフィールドから取っていると4倍になります。よって最高が100点，最低が5点ということになりま



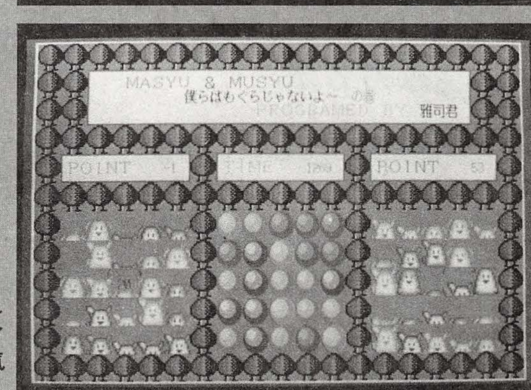
◀《写真1》これがタイトル画面です。スピードを選んでゲーム・スタート！



▶《写真2》いろんな色のマッシュとムッシュが穴からでてきます



◀《写真3》ルールにしたがって1Pはマッシュ，2Pはムッシュをたたきます



▶《写真4》まちがえたりすると得点がマイナスされるので気をつけてね

《第1表》点数

	自分のフィールド	相手のフィールド	アメのフィールド
ちがうキャラ	3点	4点	2点
取るべきキャラ	11点	7点	2点

《第2表》変数表

W(, ,)……フィールド用　どんな状態か	P1…………自分のフィールドの点数
V(, ,)……フィールド用　なんのキャラか	P2…………アメのフィールドの点数
Q%( )………グラフィック用	P3…………相手のフィールドの点数
M$( )………季節の色，カーソル	P…………自分は1Pか2Pか
X( )…………X座標	L…………相手は1Pか2Pか
Y( )…………Y座標	K…………とるべきキャラはなにか
U( )…………点数	T…………タイム
S( )…………前の行動はなにか	R…………いまの季節
SS…………ゲーム・スピード	その他………雑用
WW…………ウエイト	

CHECKER FLAG

影：おもしろーい！
Dr.D：いや，何か…こう一つ足らん気がするねえ。その何かが加わったとき，この作品はとんでもなくおもしろくなるんじゃないか？
編：ベーマガでは選考のとき，選考者が通信簿を各作品につけるんです。この「MASYU…」は得点⑤をいただいた優秀作なんですが，通信欄には「新型もぐらたたき，おもしろいと思う」とありました。みなさんで確かめてください。
影：うーん，おもしろい。

す。それからまちがえていると－20点ですので注意してください。

操作方法

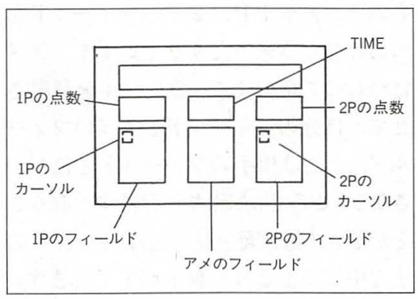
第4図を見てください。それと[決定]キーは，どちらを使用してもかまいません。すきなほうを使ってください。

入力方法

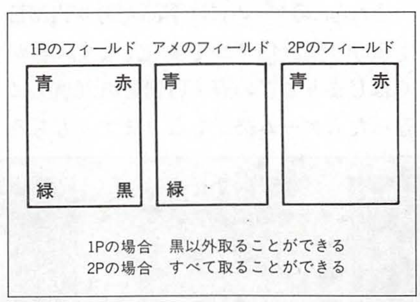
プログラムを普通に打ち込んで，RUNするだけでOK！

プログラムについて

BASICで，そんなにむずかしいことはやっていません（できないだけ）。REM文をかなりつけたりして見やすいプログラムにしたつもりです。プログラムもそんなに長くないでしょ。 それと140行目ってなかなか便利だと思うので使ってみてください。ゲーム中じゃないときに[F･2]，[F･7]，[F･9]を押すと…。



《第1図》画面の説明



《第2図》ゲームのルール

改造のアドバイス

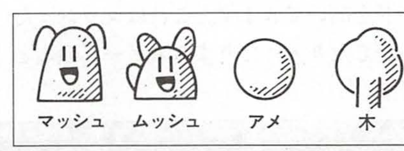
コンピュータと対戦できるようにするとか相手に攻撃できるようにするとか，いろいろあると思います。

苦労した点

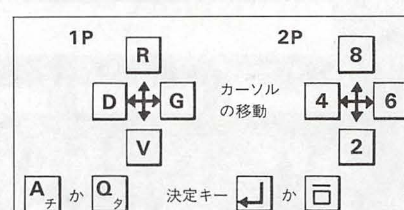
点数のバランスや，少ないデータと少ない色数でたくさんのかわいい（？）キャラづくりと，季節の変更など。

MASYU & MUSYU～僕らはもぐらじゃないよ～の巻のプログラム・リスト

```
1    'SAVE "MASYU.M
10   '
20   '
30   '         MASYU  &  MUSYU
40   '       僕らはもぐらじゃないよ～  の巻
50   '
60   '           PROGRAMED
70   '              BY   雅司君
80   '
90   '
100  '
110  '======== 初期設定 I ========
120  COLOR ,,,,2:SCREEN 3,2:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:CLEAR:COLOR 1
130  DIM Q%(32000),M$(20),W(2,4,4):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
140  KEY 9,"LIST"+CHR$(13):KEY 7,"CLS 3:LIST"+CHR$(13):KEY 2,"CLS 3"+CHR$(13)
150  FOR A=0 TO 15:READ A$:COLOR=(A,VAL("&H"+A$)):NEXT
160  FOR A=0 TO 13:READ M$(A):NEXT:PRINT "少し待ってね"
170  WW=0:A$=TIME$:WHILE A$=TIME$:WEND:A$=TIME$:WHILE  A$=TIME$:WW=WW+.2:WEND
180  '
```



《第3図》キャラクター



《第4図》キー操作

最後に

相手に勝つには相手のフィールドを見てやるとよいでしょう。このゲームは1人用（といってもどちらか操作しないだけ）で遊ぶことができます。でも対戦のほうが10倍おもしろいでしょう。スピードがあわない人は変数WWをいじってください。

テストプレイをしてくれた麻生，阿部，そして弟よ，ありがとう!!おもしろいのでぜひ遊んでみてね。それじゃあ，バイバイ。

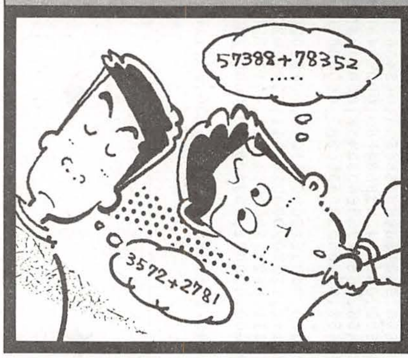
★つぐ美…好きだ…。ところで，つぐ美様のお顔はどんなでしょう。ん一写真がほしいな。(宮城県多賀城市・遠藤　誠15才)……【つぐ美：写真をあげられないかわりに説明するわね。目はパッチリ，鼻はスーッと，口元はキュッってカンジよ。影：私は何も言いません。】

```
190 '════════════ キャラクター作成 ════════════
200 FOR F=0 TO 1:FOR A=0 TO 15:READ A$:FOR B=0 TO 15:D=VAL("&H"+MID$(A$,B+1,1))
210 FOR C=0 TO 3:LINE(B*2+C*32+F*128+192,A*2+32)-STEP(1,1),D-3*C*(D>3),BF
220 NEXT C,B,A,F:FOR A=0 TO 15:READ A$:FOR B=0 TO 15:D=VAL("&H"+MID$(A$,B+1,1))
230 LINE(B*2+32,A*2+32)-STEP(1,1),D,BF:NEXT B,A
240 FOR A=0 TO 3:FOR B=0 TO 2:CIRCLE(A*32-B*3+80,48-B*3),15-B*5,A*3-B+6,,,,F
250 NEXT B,A:FOR A=0 TO 5:GET(A*32,32)-(A*32+31,63),Q%(A*500):NEXT:FOR A=0 TO 7
260 FOR B=0 TO 3:GET(A*32+192,B*8+7)-STEP(31,31),Q%(A*2000+B*500+3000):NEXT B,A
270 '
280 '════════════ タイトル画面？ ════════════
290 CLS 3:GOSUB 460:SCREEN ,0
300 FOR A=0 TO 159 STEP 2:LINE(240,200+A)-(399,200+A),0:NEXT
310 A=INT(RND*8):COLOR A:LOCATE 29,16:PRINT "SPEED(1-3)?"
320               COLOR 1:LOCATE 30,18:PRINT "F・1  HIGH"
330               COLOR 0:LOCATE 30,19:PRINT "F・2  MIDDLE"
340               COLOR 3:LOCATE 30,20:PRINT "F・3  LOW"
350 T=T+1:IF (T MOD 30)=0 THEN GOSUB 1240
360 GOSUB 900:IF INP(&HE9)=253 THEN SS=2:CLS 3:SCREEN ,3:GOTO 400
370           IF INP(&HE9)=251 THEN SS=1:CLS 3:SCREEN ,3:GOTO 400
380           IF INP(&HE9)=247 THEN SS=0:CLS 3:SCREEN ,3:GOTO 400 ELSE 310
390 '
400 '════════════ 初期設定II ════════════
410 FOR A=0 TO 2:FOR B=0 TO 4:FOR C=0 TO 4:W(A,B,C)=0:V(A,B,C)=0:NEXT C,B,A
420 GOSUB 450:X(0)=0:X(2)=0:Y(0)=0:Y(2)=0:T=-1:U(0)=0:U(2)=0:R=0
430 SCREEN ,0:GOTO 650
440 '
450 '════════════ 基本画面 ════════════
460 LINE(0,0)-(639,399),1,BF:LINE(2,2)-(637,397),2,BF:LINE(13,6)-(625,393),3,BF
470 FOR A=0 TO 18:FOR B=0 TO 11:PUT(A*32+16,B*32+8),Q%(500),PSET:NEXT B,A
480 RESTORE 1500:FOR A=1 TO 4:READ A1,A2,A3,A4:LINE(A1,A2)-(A3,A4),2,BF
490 LINE(A1+2,A2+2)-(A3-2,A4-2),3,BF:NEXT
500 FOR A=0 TO 4:FOR B=0 TO 4:D=INT(RND*4)+1:V(1,A,B)=D
510 PUT(A*32+240,B*32+200),Q%(D*500+500),PSET:NEXT B,A
520 FOR A=0 TO 1:LINE(A*384+48,200)-(A*384+207,359),0,BF:NEXT
530  COLOR 1:LOCATE 16,3:PRINT "MASYU"
540  COLOR 0:LOCATE 28,3:PRINT "&"
550  COLOR 2:LOCATE 32,3:PRINT "MUSYU"
560  COLOR 0:LOCATE 25,4:PRINT "僕らはもぐらじゃないよ～"
570  COLOR 1:LOCATE 51,4:PRINT "の巻"
580  COLOR 3:LOCATE 36,5:PRINT "PROGRAMED BY"
590  COLOR 0:LOCATE 62,5:PRINT "雅司君"
600  COLOR 1:LOCATE  7,9:PRINT "POINT"
610  COLOR 3:LOCATE 31,9:PRINT "TIME"
620  COLOR 2:LOCATE 55,9:PRINT "POINT"
630  COLOR 1:RETURN
640 '
650 '════════════ メイン ════════════
660 GOSUB 900:T=T+1:LOCATE 42,9:PRINT USING"######";T
670 IF (T MOD 500)=0 THEN GOSUB 1240:IF T=2000 THEN 1140
680 FOR A=0 TO 2 STEP 2:LOCATE X(A)*4+5+A*24,Y(A)*2+12:PRINT M$(12)
690                     LOCATE X(A)*4+5+A*24,Y(A)*2+14:PRINT M$(13):NEXT
700 K0=INP(&HE2) AND INP(&HE4):K2=INP(&HE0) AND INP(&HE1) AND INP(&HE7)
710 '──────────── ウエイト
720 FOR A=0 TO WW-(WW/10)*SS:NEXT
730 '──────────── 1P
740 X=X(0):Y=Y(0)
750  X(0)=(K0=239 AND X(0)<>0)-(K0=127 AND X(0)<>4)+X(0)
760  Y(0)=(K0=251 AND Y(0)<>0)-(K0=191 AND Y(0)<>4)+Y(0)
770 IF X=X(0) AND Y=Y(0) THEN 790
780 FOR A=0 TO 2:LOCATE X*4+5,Y*2+A+12:PRINT "      ":NEXT
790 IF K0=253 AND S(0)<>K0 THEN P=0:L=2:K=1:GOSUB 960
800 S(0)=K0
810 '──────────── 2P
820 X=X(2):Y=Y(2)
830  X(2)=(K2=239 AND X(2)<>0)-(K2=191 AND X(2)<>4)+X(2)
840  Y(2)=(K2=254 AND Y(2)<>0)-(K2=251 AND Y(2)<>4)+Y(2)
850 IF X=X(2) AND Y=Y(2) THEN 870
860 FOR A=0 TO 2:LOCATE X*4+53,Y*2+A+12:PRINT "      ":NEXT
870 IF K2=127 AND S(2)<>K2 THEN P=2:L=0:K=5:GOSUB 960
880 S(2)=K2:GOTO 650
890 '
900 '════════════ フィールドの処理 ════════════
910 FOR A=0 TO SS:FOR B=0 TO 2 STEP 2:X=INT(RND*5):Y=INT(RND*5)
920 W(B,X,Y)=W(B,X,Y)+1:IF V(B,X,Y)=0 THEN V(B,X,Y)=INT(RND*8)+1
930 Z=-ABS(W(B,X,Y)-4)+V(B,X,Y)*4+5
940 IF W(B,X,Y)=8 THEN W(B,X,Y)=0:V(B,X,Y)=0:Z=0
950 XX=X*32+192*B+48:YY=Y*32+200:GOSUB 1210:NEXT B,A:RETURN
960 '──────────── フィールドのチェック
970 X=X(P):Y=Y(P):A=V(P,X,Y)+1:B=V(1,X,Y)+1:C=V(L,X,Y)+1
980 D=0:E=0:F=0:P1=0:P2=0:P3=0:IF A=1 THEN RETURN
990 IF A<>B AND A<>B+4 AND A<>C AND A<>C+4 AND A<>C-4 THEN P1=-20:GOTO 1080
1000 IF W(P,X,Y)=1 THEN F=5
1010 XX=X*32+192*P+48:YY=Y*32+200:GOSUB 1110:V(P,X,Y)=0:W(P,X,Y)=0
1020   P1=3+F:IF A>K  AND A<K+5  THEN P1=11+F
1030          IF A<>B AND A<>B+4 THEN 1050 ELSE D=1:P2=2
1040 XX=X*32+240:YY=Y*32+200:GOSUB 1110:Z=INT(RND*4)+2:V(1,X,Y)=Z-1:GOSUB 1210
1050          IF A<>C AND A<>C+4 AND A<>C-4 THEN 1080
1060 E=1:P3=4:IF C>K  AND C<K+5              THEN P3=7
1070 XX=X*32+192*L+48:YY=Y*32+200:GOSUB 1110:V(L,X,Y)=0:W(L,X,Y)=0
1080 U(1)=(P1+P2+P3)+(P1+P2+P3)*3*D*E:U(P)=U(P)+U(1)
1090  LOCATE X*4+5+P*24,Y*2+13:PRINT USING" ###  ";U(1)
1100  LOCATE P*24+18   ,     9:PRINT USING"######";U(P):RETURN
1110 FOR J=0 TO 3:FOR AA=0 TO WW/5:BEEP 1:NEXT:FOR I=0 TO 31 STEP 4
1120 LINE(XX,YY+J+I)-(XX+31,YY+J+I),0:NEXT I,J:BEEP 0:RETURN
1130 '
1140 '════════════ 試合終了 ════════════
1150 FOR A=0 TO 1:LINE(A*384+48,200)-(A*384+207,359),0,BF:NEXT
1160 A=13:B=61:IF U(0)=U(2) THEN 1190
1170          IF U(0)<U(2) THEN A=61:B=12
1180  LOCATE  A,17:PRINT "WIN  ":LOCATE  B,17:PRINT "LOSE":GOTO 300
1190  LOCATE 12,17:PRINT "DRAW":LOCATE 61,17:PRINT "DRAW":GOTO 300
1200 '
1210 '════════════ キャラ表示 ════════════
1220 PUT(XX,YY),Q%(Z*500),PSET:RETURN
1230 '
1240 '════════════ 季節変更 ════════════
1250 R=-R*(R<>4)+1:FOR A=0 TO 2:COLOR=(A,VAL("&H"+M$(R*3-3+A))):NEXT:RETURN
1260 '
1270 '════════════ データ ════════════
1280 '──────────── 初期の色
1290 DATA EEE,888,BBB,FFF,ECF,CAF,97D,EFC,CFA,9D7,FCE,D8A,A46,CCC,AAA,888
1300 '──────────── 季節の色
1310 DATA F50,800,C00,C00,400,A00,BF0,360,7F0,EEE,888,BBB
1320 '──────────── カーソル
1330 DATA ┌──┐,└──┘
1340 '──────────── マッシュ
1350 DATA 0060066666600600,0650655555560560,6506554444556056,5006544334456005
1360 DATA 5065546336455605,0065446336445600,0065433333345600,0655436666345560
1370 DATA 0654333663334560,0654333333334560,0654333333334560,6554333333334556
1380 DATA 6544433333344456,6555444444445556,6665555555555666,0006666666666000
1390 '──────────── ムッシュ
1400 DATA 6660000000000066,6545600000000656,6544566666666556,0654565555556560
1410 DATA 0065654444445600,0065654333345600,0006543633634560,0006543633634560
1420 DATA 0006543333334560,0666543666633456,6565433366333456,6565433333333456
1430 DATA 6565433333333456,0665444444444456,0065555555555556,0006666666666660
1440 '──────────── 木
1450 DATA 0000001111000000,0000112201110000,0001222000111000,0012202001011100
1460 DATA 0122020000101110,1222202001011111,1222020000101111,1222202001011111
1470 DATA 1222020000101111,1222202001011111,0122220000111110,0011222001111100
1480 DATA 0000111111110000,0000018999100000,0000018999100000,0000118991111000
1490 '──────────── 座標
1500 DATA 80,40,559,103,48,136,207,167,240,136,399,167,432,136,591,167
```

★　　★　　★

★影さんの本名を知りたい。いや，「正体」を知りたいな。私が思うに，影さんはじつはインド人のような気がする。(三重県多気郡・西山美右子18才)……【影：私かい？よく，アメリカ人にまちがわれるけどねぇ。つぐ美：どこがよっ！影：ハロー，イエース，イェーイ！ねっ？】

X1シリーズ(CZ-8FB01 V1.0)用



2人対戦落ち物パズル

NUMBERS（ナンバーズ）

SACHI SOFT

内容

横1列に同じ数字をそろえて相手を上におしあげる2人専用落ち物ゲームです。

遊びかた

まず一番下の段に五つずつの数字がお互いランダムでならびます。上から数字のブロックが落ちてくるので，1プレイヤーはキーボード(左側)，2プレイヤーはジョイスティック（右側）の左右を動かし，下のブロックに当てます。落ちてきたブロックと下のブロックをたした数字（10をこえた場合はその数字から10をひく）が下のブロックの数字になり，1列が同じ数字になれば相手のブロックの高さが1段あがります。

そうして一番上までブロックがあがったほうが負けです。それから，下をおすと速くブロックを落とすことができます。

プログラム

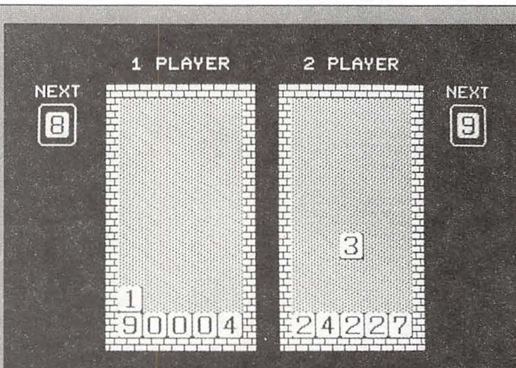
もう簡単の一言です。PCGデータが長くなってしまったのですが，ちょっとこってみたかったので…。面倒な人はキャラクターをいじってノーマル・キャラでプレイできるようにしてみてください。たぶん，簡単でしょう。

終わりに

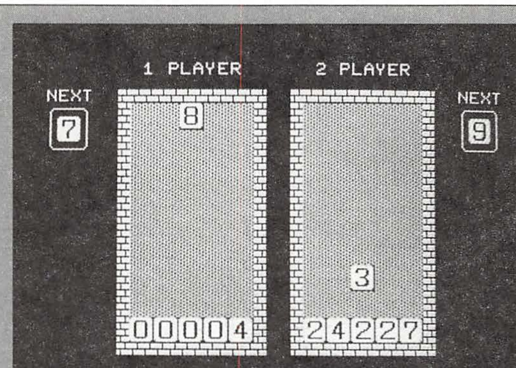
落ちてくるブロックのすぐ下にブロックがあるとき段があがると，ブロックが消えたりすることがありますが，はっきりいってバグです。とくに気にしないでプレイしてください。あまりゲームに影響ないので。

《第1表》主な変数表

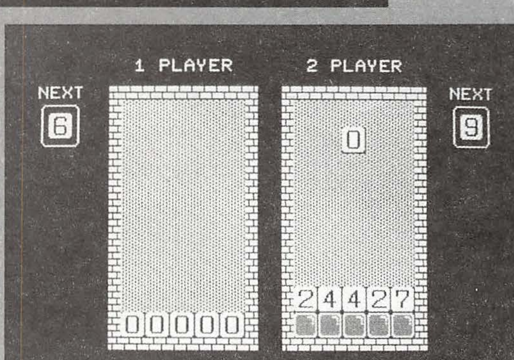
変数	内容
V( )	ブロックの落ちる速度
X( ), Y( )	ブロックの座標
DN( )	段の高さ
BL( )	動かしているブロック・ナンバー
NB( )	つぎのブロック・ナンバー
BL$(0～9)	ブロックのキャラクター



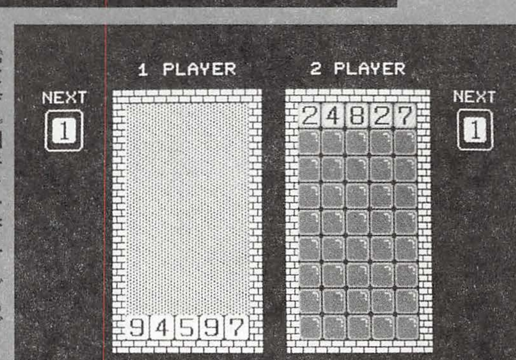
◀《写真1》上から落ちてくる数字のはいったブロックを下に落とすと数字がたされて変化します



◀《写真2》最後に残った五つ目は運が左右するのでとにかくたしていこう



▶《写真3》数字を全部同じ数でそろえると相手の高さが一段あがります



▶《写真4》相手を一番上まであげてしまえば勝ちです

★うまくハガキが切れない。影さんが1枚ずつ切り込みを入れてください。(石川県加賀市・少年A 13才)……【影：いやー，今，仕事に追われていてねぇ。そんなヒマがないんだよ。編集長：それにしては，さっきから，お昼寝とおしゃべりが多いようだが…。影：ギクッ。】

NUMBERSのプログラム・リスト

```
10  ' ----------- NUMBERS   BY SACHI SOFT
20  ' //////////// ｼｮｷｾｯﾃｲ
30 WIDTH 40:CLICKOFF:DEFINTA-Z:PLAY 200:GOSUB480:GOTO370
40  ' //////////// ﾒｲﾝ
50 FOR I=0 TO 1:GOSUB60:NEXT:IF DE=0 THEN 50 ELSE 290
60  ' //////////// ﾌﾞﾛｯｸ ﾑｰﾌﾞ
70 S=STICK(I):V(I)=V(I)+1-(YY(S)=1)*10:IF V(I)>10 THEN V(I)=0:YY=2
80 XX=XX(S)*2:IF X(I)+XX<8+I*14 OR X(I)+XX>17+I*14 THEN XX=0
90 IF XX<>0 OR YY=2 THEN LOCATE X(I),Y(I):PRINTCL$
100 X(I)=X(I)+XX:Y(I)=Y(I)+YY:XX=0:YY=0
110 IF Y(I)>=20-DN(I)*2 THEN GOSUB130:RETURN
120 LOCATE X(I),Y(I):PRINTBL$(BL(I)):RETURN
130  ' //////////// ﾊﾝﾃｲ
140 A=(ASC(SCRN$(X(I),20-DN(I)*2,1))-64)/4:A=(A+BL(I)) MOD10
150 LOCATE X(I),20-DN(I)*2:PRINTBL$(A)
160 A=1:B=(ASC(SCRN$(8+I*14,20-DN(I)*2,1))-64)/4:FOR Q=1 TO 4
170 C=(ASC(SCRN$(8+Q*2+I*14,20-DN(I)*2,1))-64)/4:IF B<>C THEN A=0:Q=5
180 NEXT:IF A=1 THEN GOSUB220
190 X(I)=12+I*14:Y(I)=4:BL(I)=NB(I)
200 NB(I)=INT(RND(1)*10):CGEN1:LOCATE 2+I*34,5:PRINTBL$(NB(I))
210 RETURN
220  ' //////////// ﾀﾞﾝ ｦ ｱｹﾞﾙ
230 PLAY"O6C0DE":W=(I+1) MOD2:DN(W)=DN(W)+1:IF DN(W)=8 THEN DE=I+1
240 FOR Q=0 TO 1:CONSOLE 20-DN(W)*2,(DN(W)+1)*2,8+W*14,10
250 LOCATE 8+W*14,21:PRINT"\":A$=CHR$(104+Q*2)+CHR$(105+Q*2)
260 CONSOLE:LOCATE 8+QQ*2+W*14,21:PRINTSTRING$(5,A$):NEXT
270 CGEN1:FOR Q=0 TO 4:LOCATE 8+I*14+Q*2,20-DN(I)*2
280 PRINTBL$(INT(RND(1)*10)):NEXT:RETURN
290  ' //////////// ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
300 CGEN1:FOR Q=0 TO 97:COLOR (Q MOD7)+1:LINE(8+W*14,4)-(17+W*14,21),"",BF:NEXT
310 A=(W+1) MOD2:FOR Q=21 TO 4 STEP -1
320 LINE(8+W*14,Q)-(17+W*14,Q),"l":PLAY"O3C0D":NEXT
330 LINE(9+A*14,10)-(16+A*14,12),"l",B:CGEN
340 LOCATE 8+W*14,11:PRINT"GAME  OVER":LOCATE 10+A*14,11:PRINT"WINNER"
350 MUSIC"V15O5C3DEREFGRGFEDCCC:V14O3C3DEREFGRGFEDCCC"
360 GOSUB550:GOTO370
370  ' //////////// ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ
380 CGEN:CLS:CSIZE3:COLOR 6:LOCATE 12,10:PRINT#0,"NUMBERS":CSIZE
390 COLOR 7:GOSUB550:CLS:GOSUB420:FOR I=0 TO 1:DN(I)=0:W=I:GOSUB270
400 GOSUB200:GOSUB190:LOCATE X(I),Y(I):PRINTBL$(BL(I)):NEXT:DE=0
410 PLAY"O4D7AFE4FED9:O3D7AFE4FED9":GOTO40
420  ' //////////// ｶﾞﾒﾝ ｶｸ
430 FOR I=0 TO 1:CGEN1
440 LINE(7+I*14,3)-(18+I*14,22),"l",B:LINE(8+I*14,4)-(17+I*14,21),"m",BF
450 CGEN:LOCATE 1+I*34,4:PRINT"╭─╮↓←←←←|  |↓←←←←|  |↓←←←←╰─╯"
460 LOCATE 1+I*34,3:PRINT"NEXT"
470 LOCATE 9+I*14,1:PRINTUSING"# PLAYER";I+1:NEXT:RETURN
480  ' //////////// ﾃﾞｰﾀｰ ﾖﾐｺﾐ
490 RESTORE 580:FOR I=64 TO 109:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
500 READ A$:DEFCHR$(32)=HEXCHR$(A$)
510 RB$="hi↓←←jk":CL$="mm↓←←mm":FOR I=0 TO 9:A=63+I*4
520 BL$(I)=CHR$(A+1)+CHR$(A+2)+"↓←←"+CHR$(A+3)+CHR$(A+4)
530 XX(I)=-1+((I-1) MOD3)-(I=0)*2:YY(I)=1+(I>3)+(I=0)
540 NEXT:RETURN
550  ' //////////// ﾎﾞﾀﾝ ｳｹﾂｹ SUB
560 IF STRIG(0)+STRIG(1)=-1 THEN 560
570 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 570 ELSE RETURN
580  ' //////////// PCG ﾃﾞｰﾀｰ
590 DATA 7FFFF0E7E7E7E7E7003F7067676767677FFFF0E7E7E7E7E7
600 DATA FCFE1ECECECECECE00F81CCCCCCCCCCFCFE1ECECECECECE
610 DATA E7E7E7E7F0FF7F0067676767703F0000E7E7E7E7F0FF7F00
620 DATA CECECECE1EFEFC00CCCCCCCC1CF80000CECECECE1EFEFC00
630 DATA 7FFFFEF8FEFEFEFE003F7E787E7E7E7FFFFEF8FEFEFEFE
640 DATA FCFE7E7E7E7E7E00F87C7C7C7C7CFCFE7E7E7E7E7E
650 DATA FEFEFEFEF8FF7F007E7E7E783F0000FEFEFEFEF8FF7F00
660 DATA 7E7E7E7E1EFEFC007C7C7C7C1CF800007E7E7E7E1EFEFC00
670 DATA 7FFFF0E7E7E7FFFF003F706767677F7F7FFFF0E7E7E7FFFF
680 DATA FCFE0EE6E6E6CE1E00F80CE4E4E4CC1CFCFE0EE6E6E6CE1E
690 DATA FCF9F3E7E0FF7F007C797367603F0000FCF9F3E7E0FF7F00
700 DATA 7EFEFEFE06FEFC007CFCFCFC04F800007EFEFEFE06FEFC00
710 DATA 7FFFF0E7E7FFFFFC003F7067677F7F7C7FFFF0E7E7FFFFFC
720 DATA FCFE1ECECECE9E3E00F81CCCCCC9C3CFCFE1ECECECE9E3E
730 DATA FFFFE7E7F0FF7F007F7F6767703F0000FFFFE7E7F0FF7F00
740 DATA 9ECECE8E1EFEFC009CCCCC8C1CF800009ECECE8E1EFEFC00
750 DATA 7FFFFFFEFCF9F9F3003F7F7E7C7979737FFFFFFEFCF9F9F3
760 DATA FCFE3E3E3E3E3E00F83C3C3C3C3CFCFE3E3E3E3E3E
770 DATA F3E0FFFFFFFF7F0073607F7F7F3F0000F3E0FFFFFFFF7F00
780 DATA 3E0E3E3E3EFEFC003C0C3C3C3CF800003E0E3E3E3EFEFC00
790 DATA 7FFFE0E7E7E7E7E0003F6067676767607FFFE0E7E7E7E7E0
800 DATA FCFE0EFEFEFEFE1E00F80CFCFCFCFC1CFCFE0EFEFEFEFE1E
810 DATA FFFFFFE7F0FF7F007F7F7F67703F0000FFFFFFE7F0FF7F00
820 DATA CECECECE1EFEFC00CCCCCCCC1CF80000CECECECE1EFEFC00
830 DATA 7FFFF0E3E7E7E7E0003F7063676767607FFFF0E3E7E7E7E0
840 DATA FCFE1ECECEFEFE1E00F81CCCCCFCFC1CFCFE1ECECEFEFE1E
850 DATA E7E7E7E7F0FF7F0067676767703F0000E7E7E7E7F0FF7F00
860 DATA CECECECE1EFEFC00CCCCCCCC1CF80000CECECECE1EFEFC00
870 DATA 7FFFE0E7E7E7FFFF003F606767677F7F7FFFE0E7E7E7FFFF
880 DATA FCFE0ECECECE9E3E00F80CCCCCC9C3CFCFE0ECECECE9E3E
890 DATA FEFCFCFCFCFF7F007E7C7C7C7C3F0000FEFCFCFCFCFF7F00
900 DATA 7EFEFEFEFEFEFC007CFCFCFCFCF800007EFEFEFEFEFEFC00
910 DATA 7FFFF0E7E7E7E7F0003F7067676767707FFFF0E7E7E7E7F0
920 DATA FCFE1ECECECECE1E00F81CCCCCCCCC1CFCFE1ECECECECE1E
930 DATA E7E7E7E7F0FF7F0067676767703F0000E7E7E7E7F0FF7F00
940 DATA CECECECE1EFEFC00CCCCCCCC1CF80000CECECECE1EFEFC00
950 DATA 7FFFF0E7E7E7E7F0003F7067676767707FFFF0E7E7E7E7F0
960 DATA FCFE1ECECECECE0E00F81CCCCCCCCC0CFCFE1ECECECECE0E
970 DATA FFFFE7E7F0FF7F007F7F6767703F0000FFFFE7E7F0FF7F00
980 DATA CECECE8E1EFEFC00CCCCCC8C1CF80000CECECE8E1EFEFC00
990 DATA 7FC0808080808080003F7F7F7F7F7F7FC0808080808080
1000 DATA FC06720A0A020A0200F8FCFCFCFCFCFCFC06720A0A020A02
1010 DATA 8080808080C07F007F7F7F7F3F00008080808080C07F00
1020 DATA 0202020202 06FC00FCFCFCFCFCF800000202020202 06FC00
1030 DATA FBFBFB00DFDFDF00FB080800DF404000FBFBFB00DFDFDF00
1040 DATA EEBBEEBBEEBBEEBBEEBBEEBBEEBBEEBB0000000000000000
1050 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000
```



評…どひぇ～（影）

by 樹海



評…自信たっぷりだったのにね！（つぐ美）

by リンス不要のトッリメ

★10月号の任天堂の山内社長の講演，今回も読ませてもらいました。山内節がいい！内容もユーザーに興味のある話でよかったです。(滋賀県草津市・MARITH19才)……【編：なにっ？読み忘れていたあぁあっ！という人は，すぐに読んでみてね。おすすめです，はい。】

X1シリーズ(CZ-8FB01 V1.0/2.0)用



倉庫番風のパズルゲーム

FREEZE! 2

（フリーズ）

森 敬雄

えぴろ〜具

「♡！ちょろいもんだぜ！」

ジョンは神殿よりハートを持ちだした。しかし，そのとき…。

『なんとふとどきな！氷の女神を恐れぬか！おまえなぞこうしてやる！』

「具あ〜！」

こうしてジョン君は，わけのわからないものにされてしまいました。

すと〜りー

『おまえが真に英知の持ち主ならば救ってやろう。そこにあるクリスタルをすべて集めるのだ。できるかな？オーホホホホッ』

ないよう

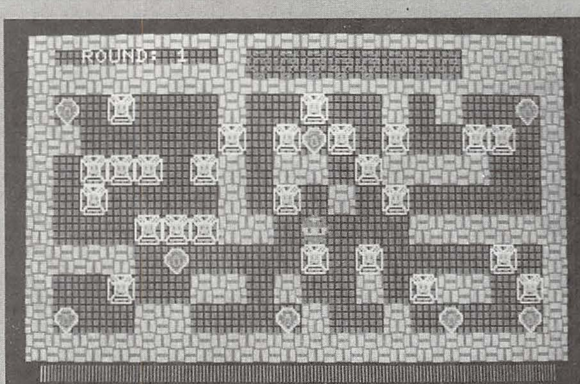
全4面です。テンキーで操作。Gキーでギブアップ。今回は時間制限があり，下のゲージがいっぱいになるとタイム・オーバーとなってしまいます。

ブロックを押して道を作り，右上のゲージいっぱいにクリスタルを集めてください。

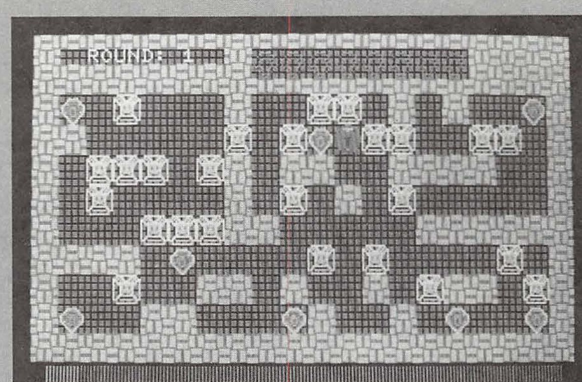
くわしくは下の写真を見てください。

かいぞう

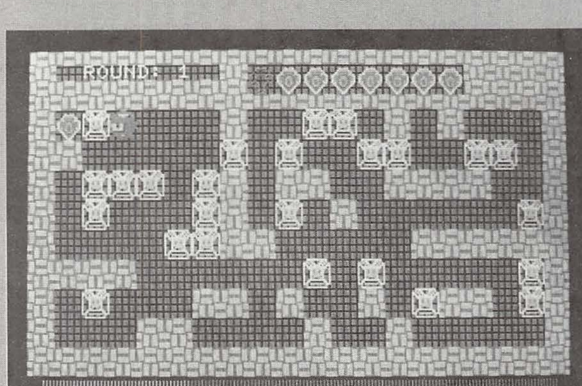
前作より大幅にグラフィック面が強化されているので，前作（93年7月号）を打ち込んでくださったかたは，今回のものを参考にして改良してください。また，面データも前回同様簡単に作れるのでためしてみてください。



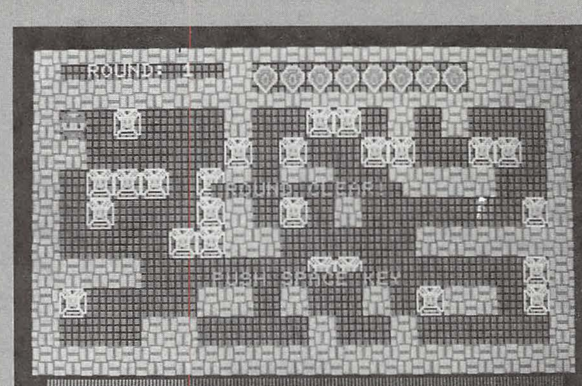
▲《写真1》これがスタート時の画面です。下のタイムが気になるがよく考えてから行動しよう



◀《写真2》ブロックはその向こう側になにもなければ押して進むことができます



◀《写真3》画面左上に注目！こうなってしまうとギブアップするしかない



▲《写真4》画面内のすべてのクリスタルを集めることができるとクリアです

★影さん！つぐ美ちゃんをいじめるのはいいかげんにしろ。あれっ？どこかおかしいなぁ。（徳島県海部郡・**寺島幸生13才**）……【**影**：君もなかなかやるな。よし，それでは，師匠として。「悪さをしたら，つぐ，見つかってしまった」。**編**：かなり無理がありますよ。**影**：…。】

後 記

よくあるパズルですが，なかなかおもしろいと思います。

ぐ ち

最近(昔から？)，強力なハードを持ちながらゲームしかやってない人が多い。もっと作る楽しみを知ってもらいたい。ゲームしかしないのなら，ゲーム専用機でいいじゃないか。

創意と工夫によっては一昔前の市販ゲーム並のものがBASICで作れそうなものなのだから。

《第1表》変数表

変数	内容
R(,)	ラウンド・データ読み込み用
C$( )	同上
D$( )	キャラクター・データ用
M	マップ数
T	時間用
S	クリスタルのゲージ表示用
X, Y	ジョン君の座標
XA, YA	ジョン君1歩前の座標
XB, YB	ジョン君2歩先の座標
CR	クリスタルの数(11まで)
A$, Z$	汎雑用変数
R, L, Q	キャラクター表示およびFOR～NEXT用雑用変数

《第2表》ラウンド・データ

値	内容
0	なし
1	壁
2	動くブロック
3	クリスタル
4	ジョン君

CHECKER FLAG

Dr.D：例によってシンプルなパズルゲームだ。グラフィックを強化して補った部分はあろうが，ゲームはちょっと安易すぎないか。

つぐ美：そうですね。パソコンで「作る楽しみ」を提唱している森くんが，よくあるゲームで満足してちゃいけないんじゃないかしら。

影：編集部をアッといわせる作品を待ってるぜ！ではまた来月！

一同：勝手に終わるな!!

FREEZE!2のプログラム・リスト

```
10 '□▓▓▓▓□ The FREEZE! 2 □▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓□
20 DIM R(19,10),C$(9),D$(9):INIT:CLS 4:SCREEN 0,0,0:CLICK OFF:PLAY 7500
30 WIDTH 40:RESTORE 590:FOR Z=177 TO 195 STEP 2
40 READ Z$:DEFCHR$(Z)=HEXCHR$(Z$):DEFCHR$(Z+1)=MIRROR$(HEXCHR$(Z$)):NEXT
50 FOR Z=1 TO 18:R(Z,0)=1:R(Z,9)=1:NEXT:FOR Z=1 TO 8:R(0,Z)=1:R(19,Z)=1:NEXT
60 RESTORE 580:FOR Z=0 TO 7:READ D$(Z):NEXT:M=1
70 '□▓▓▓▓□ TITLE □▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓□
80 GOSUB 360:LINE (16,8)-(303,159),PSET,BF,HEXCHR$("000000EE0000EE0000EE0000")
90 COLOR 5:RESTORE490:CGEN1:FOR Z=4 TO11:READ Z$:LOCATE2,Z:PRINT Z$:NEXT
100 COLOR 7:CGEN:GOSUB430
110 '□▓▓▓▓□ MAP LOAD □▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓□
120 GOSUB 360:CR=0:A=0:X=1:Y=1:LOCATE 2,1:PRINT"NOW PRINTING"
130 ON M RESTORE 700,730,760,790
140 FOR L=1 TO8:READ C$(L):FOR R=1 TO18:A$=INKEY$:ON-(A$="G" OR A$="g")GOTO 320
150 R(R,L)=VAL(MID$(C$(L),R,1)):Q=R(R,L):GOSUB 410:IF Q=4 X=R:Y=L
160 CR=CR-(Q=3 AND CR<11):NEXT R,L:LOCATE 2,1:PRINT USING "  ROUND:##  ";M
170 FOR Z=1 TO CR:COLOR4:Q=3:R=Z+7:L=1:S=3:GOSUB410:COLOR7:S=0:NEXT:T=303
180 '□▓▓▓▓□ MOVE □▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓□
190 T=T-.2:XA=X:YA=Y:A=STICK(0)+STICK(1):ON-(T<0) GOTO 330:GOSUB 390
200 X=X-(A=6)+(A=4):Y=Y-(A=2)+(A=8):ON R(X,Y) GOSUB 230,290,250
210 A$=INKEY$:ON-(A$="G"OR A$="g")-(XA=X AND YA=Y) GOTO 190,320
220 PLAY"b":SWAP R(X,Y),R(XA,YA):R=XA:L=YA:Q=0:GOSUB 410:GOSUB240:GOTO190
230 X=XA:Y=YA
240 R=X:L=Y:Q=3+A/2:GOTO 410
250 '□▓▓▓▓□ CRISTAL □▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓□
260 CR=CR-1:R(X,Y)=0:Q=3:R=8+CR:L=1:S=3:GOSUB410:S=0:ON1-(CR<1) GOTO210,340
270 GOSUB410:S=0:ON1-(CR<1) GOTO210,340
280 '□▓▓▓▓□ CARRY □▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓□
290 XB=X+X-XA:YB=Y+Y-YA:ON 1-(R(XB,YB)=0) GOTO230:R=XB:L=YB:PLAY"CA"
300 Q=2:SWAP R(XB,YB),R(X,Y):GOSUB 410:R=X:L=Y:Q=0:GOTO 410
310 '□▓▓▓▓□ MESSERGE □▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓□
320 BEEP:COLOR 6:LOCATE 15,8:PRINT" GIVE UP! ":GOSUB 420:GOTO 120
330 BEEP:COLOR 6:LOCATE14,9:PRINT" TIME OVER! ":GOSUB 420:GOTO 120
340 R=X:L=Y:Q=4:GOSUB 410:R=XA:L=YA:Q=0:GOSUB 410:COLOR 6
350 LOCATE13,9:PRINT" ROUND CLEAR! ":GOSUB420:M=M+1+(M>3)*4:GOSUB 360:GOTO 120
360 '□▓SUB▓□ GAMEN □▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓□
370 CGEN 1:FOR A=0 TO 10:LOCATE 0,A*2:PRINTSTRING$(20,D$(1)+"↑"):NEXT:CGEN
380 LINE (8,178)-(311,186),PSET,BF,HEXCHR$("550000"):RETURN
390 LINE (311-T,178)-(311-T,186),PSET,BF,HEXCHR$("005555"):RETURN
400 '□▓SUB▓□ DISPLAY □▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓□
410 CGEN 1:LOCATE R*2,L*2+2-S:PRINT D$(Q):CGEN:RETURN
420 '□▓SUB▓□ STOP □▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓□
430 CGEN:LOCATE12,15:PRINT" PUSH SPACE KEY ":COLOR 7
440 'L=STICK(0)+STICK(1):M=M-(L=8 AND M<4)+(L=2 AND M>1)
450 LOCATE 2,1:PRINTUSING"  ROUND:##  ";M:ON -(STRIG(0)OR STRIG(1))+1 GOTO 440
460 RETURN
470 '□▓▓▓▓□ DATA    □▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓□
480 '□ TITLE □
490 DATA アアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアア:'  w  www www www   www   www
500 DATA アウエウエアウエウエアウエウアウエウアエウエウアウエウアウエアエウエア:' ww  w w w w   w   w w    w
510 DATA アウエアアウエケコウアウエアウエアアアアウアウエアアウエアアアエア:'  w  w w w w   w   w w    w
520 DATA アウエウエアウエサシウアウエウアウエウアアオカアアウエウアウエアエウエア:'  w  www www www   www   www
530 DATA アウエアアウエウエアアウエアアウエアアアキクアアウエアアウエアエチツア:'  w    w   w   w     w   w
540 DATA アウエアアアウエアアウアウエアアウエアアエアアアアウエアアスセアエテトア:' www www www www w www w www
550 DATA アウエアアアウエアアウアウエウアウエウアエウエウアウエウアソタアエウエア:' The presented by Takao Mori
560 DATA アアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアア:'      thanks for input!
570 '□ CHR.DATAS □
580 DATA アイ←←↓アイ,エウ←←↓ウエ,オカ←←↓キク,ケコ←←↓サシ,スセ←←↓ソタ,スツ←←↓ソト,チセ←←↓テタ,チツ←←↓テト
590 DATA 0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000:' 0)NULL
600 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 E0EEEE0E0EEEEEE0:' 1)WALL
610 DATA 3F2CD6EBBF9F8D8D 3F2CD6EBBF988888 3F3CDEEFBF9F8D8D:'⌝3)MOVE BLOCK
620 DATA 8F8B8C9FB0EF203F 8888889FB0E0003F 8F8B8C9FB0EF203F:'⌟
630 DATA 0000070F1F3C7B77 0000040F18306163 00000708102B4448:'⌝4)CRISTAL
640 DATA 77773B1D0C060301 626232190D060301 485824120A050201:'⌟
650 DATA 000007010000007F 0000000000000000 030F1F377F7FFFF3:'⌝5)Mr.JOHN
660 DATA 77333F0000000000 0000003F00010000 F3F37F403F1F0F03:'|
670 DATA 0000070100000000 0000000000000003 030F1F377F7FFFFC:'|
680 DATA 0000000000000000 0101010100030100 FEFE7E7E3F1D0E03:'⌟
690 'ROUND 1 DATA      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
700 DATA 302000100200101003                    ,100000202320200220
         ,022202101102111100                   ,020000102010200000
710 DATA 000222110400011111                    ,111030000202000020
         ,002001101001021102                   ,300110003100103003
720 'ROUND 2 DATA      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
730 DATA 010300020000000301                    ,020202020202020202
         ,002020111020242020                   ,220202020202020220
740 DATA 020201020202022221                    ,000002200110011301
         ,011100232022222010                   ,123000200002000000
750 'ROUND 3 DATA      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
760 DATA 000201400010000020                    ,022020200220230130
         ,030100222000222201                   ,020103003222020100
770 DATA 000222220000000110                    ,111102000022222232
         ,010022101102111010                   ,300020000010020200
780 'ROUND 4 DATA      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
790 DATA 020202020202020232                    ,202320202023202020
         ,023202020202020202                   ,232023202024202020
800 DATA 020202020202020202                    ,202320202020232023
         ,020202320232020202                   ,202020202020202020
```


★買いはじめて1年と数か月…このベーマガには，いろいろなパソコンやゲームのすばらしさを教わった！まさにこの値段でこのページ数は賞賛に値する!!（愛媛県今治市・村上　毅16才）……【編：これからも，もっともっとパソコンのすばらしさを知ってくださいね。】

X68000(X-BASIC V2.0)用

さいきんはやりの育てるゲーム

高校教師(こうこうきょうし) Sim Teacher(シム ティーチャー)

西村　志郎



ストーリー

あなた“(°_°)”は，高校の先生です。あなたの使命は生徒“(‵_′)”達の学力をUPさせることですが，勉強ばかりでは，生徒はついてきてくれません。ときにはジョークを飛ばしたり，喝を入れるために叱ることも必要です。

これらを駆使して生徒みんなの学力向上を目指してください。

操作方法

プログラムを入力してRUNすると，チャイムとともに授業スタート！

入力キーはそれぞれ，

[1]＝TEACH（教える）
[2]＝JOKE！（冗談）
[3]＝ANGRY（怒る）

に，対応しています。

[1]＝TEACHを使うと，
生徒の現時点の気力を学力に加算し，気力を1引きます。

画面説明

```
     <SCORE>                (‵_′) (‵_′) (‵_′) (‵_′) (‵_′) (‵_′)   COUNT  20
                              71    66    66    71    69    68            ↑
AVERAGE          =   68        6     5     5     6     6     5           回数
TEACH  ×  10   =   90     (‵_′) (‵_′) (‵_′) (‵_′) (‵_′) (‵_′)   TEACH   9
                              68    71    66    66    71    68
JOKE!  ×  50   =  300         5     6     5     5     6     5    JOKE!   6
ANGRY  × -50   = -250     (‵_′) (‵_′) (‵_′) (‵_′) (‵_′) (‵_′)   ANGRY   5
BONUS            =    0       68    68    69    68    68    66
                               5     5     6     5     5     5
--------------------
TOTAL            =  208   (‵_′) (‵_′) (‵_′) (‵_′) (‵_′) (‵_′)
                              71    71    66    68    68    68
                               6     6     5     5     5     5

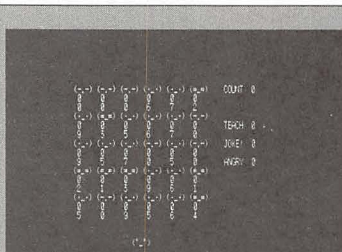
                          (‵_′) (‵_′) (‵_′) (‵_′) (‵_′) (‵_′) ←生徒
                              68    68    71    66    68    71  ←学力
                               5     5     6     5     5     6  ←気力

                                   TEACH ←入力コマンド
                                   (°_°) ←先生
                                 [GAME OVER]
```

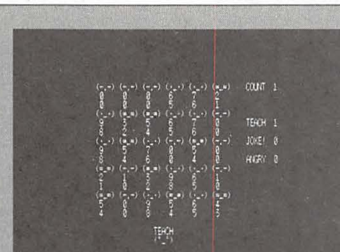
[2]＝JOKE！を使うと，
生徒の気力が二つあがります。ただし，気力が8以上ある生徒の気力は変わりません。また，3回以上連続で使用しても，それ以降気力はあがりません。

[3]＝ANGRYを使うと，
現時点で気力が4以下の生徒の気力を，最高10にします。

この三つをうまく使いわけながら，20回以内に生徒の学力をできるだけあげて



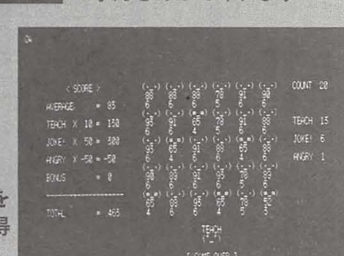
◀《写真1》生徒30人をあいてに勉強を教えていきます



◀《写真2》「TEACH」は勉強を教えるコマンドで生徒の学力をあげてくれます



▶《写真3》ときにはジョークを交えて生徒の気力を回復してあげよう



▶《写真4》20回コマンドを使うとゲーム終了となり得点が表示されます

★BMには他の雑誌とは，ちがう楽しさを感じます。一度，買うのをやめようと思ったけど，買ってしまいました。しょうがないから，買い続けます。（北海道虻田郡・**炎のゲーマー14才**）……【**影**：君はすっかりベーマガ中毒だね。最近，巷でハヤっているとか……。】

ください（MAX100)。

気力によって生徒の顔が以下のように変わります。

● 気力5以上＝“(･-･)”
(パッチリ!!)
● 気力2以上5未満＝“(=-=)”
(ショボショボ)
● 気力2未満＝“(-.-)”
(zzz...)

また，冗談を言ったり怒ったりすると，生徒も笑ったりびっくりしたりします。

スコア説明

スコアは，生徒の学力の平均と，授業の内容によってきまります。

スコア＝平均＋数える回数×10＋冗談回数×50＋怒る回数×(−50)＋ボーナス

ボーナスは，平均が100になると，2000点入ります。つまり，ハイスコアを取るには，生徒全員の学力を100にすることは必須として，あとは，いかに生徒を怒らず，なるべく冗談を使って授業を進めるかが必要になります。

私のハイスコアは，100＋14×10＋4×50＋2(−50)±2000＝2340でした。

《第1表》変数説明

変数	説明
i,j,k	添字
cnt	入力回数カウンタ
kei	学力合計・平均点
c1	TEACH回数カウンタ
c2	JOKE!回数カウンタ
c3	ANGRY回数カウンタ
bo	ボーナス
tt	スコア
jk	JOKE!使用フラグ
as	キーボード入力用
mes	入力情報表示用
kao	生徒の顔表示用
gak(29)	学力配列
ki(29)	気力配列
part(8)	FM音源用

最後に

フェイス・マークっていうんですか？こういうの。なんでもパソコン通信とかで使われるようになったとか。これはおもしろい！テキストで何かゲームができるんちゃう？と思い，一気に作りました。他にもいろいろできそうですね(^^)。

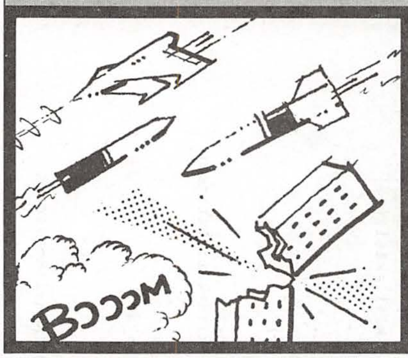
プログラムはたいしたことはしていないうえに，短いので，誰でもわかると思います。

高校教師Sim Teacherのプログラム・リスト

```
10 /* 高 校 教 師 Sim Teacher  By Shiro 1993.9
20 int i,j,k,cnt,kei,c1,c2,c3,bo,tt,jk
30 str as,mes,kao
40 dim int gak(29),ki(29)
50 dim str part(8)
60 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
70 part(1)="@11 T120 o5 l64 q8 v14 cdfb<c"
80 part(2)="@14 T120 o5 l64 q8 v14 gfedc"
90 part(3)="@68 T120 o5 l64 q8 v15 abbcd"
100 part(4)="@54 T32  o4 l16 q7 v10 ecd>a&a"
110 part(5)="@54 T32  o3 l16 q7 v10 a<dec&c"
120 for i=1 to 8:m_trk(i,part(i)):next
130 screen 2,0,1,1:console ,,0
140 m_play(4)
150 for i=1 to 5:for j=1 to 6
160    ki(k)=rnd()*10
170    locate 25+j*6,4+i*3:print gak(k)
180    locate 25+j*6,5+i*3:print ki(k):k=k+1
190 next:next
200 kaomark()
210 locate 46,23:print "(°_°)"
220 locate 70,6 :print "COUNT " cnt
230 locate 70,10:print "TEACH " c1
240 locate 70,12:print "JOKE! " c2
250 locate 70,14:print "ANGRY " c3
260 for i=0 to 2000 :next
270 while 1
280   sensei()
290   cnt=cnt+1:locate 76,6:print cnt
300   seito()
310   kaomark()
320   if cnt=20 then break
330 endwhile
340 m_play(5)
350 for i=0 to 29:kei=kei+gak(i):next
360 kei=kei/30:c1=c1*10:c2=c2*50:c3=c3*-50
370 locate 31,25
380 if kei=100 then {
390    print "[   ALL 100 !! CONGRATULATION !!  ]":bo=2000
400 } else {
410    print "          [ GAME OVER ]           ":bo=0 }
420 tt=kei+c1+c2+c3+bo
430 locate 6,6 :print "     < SCORE >"
440 locate 6,8 :print "AVERAGE        = " kei
450 locate 6,10:print "TEACH  X  10 = " c1
460 locate 6,12:print "JOKE!  X  50 = " c2
470 locate 6,14:print "ANGRY  X -50 = " c3
480 locate 6,16:print "BONUS         = " bo
490 locate 6,18:print "--------------------"
500 locate 6,20:print "TOTAL         = " tt
510 locate 0,0:end
520 func sensei()
530   as=inkey$
540   switch as
550     case "1":m_play(1):mes="TEACH":c1=c1+1:locate 76,10:print c1:break
560     case "2":m_play(2):mes="JOKE!":c2=c2+1:locate 76,12:print c2:break
570     case "3":m_play(3):mes="ANGRY":c3=c3+1:locate 76,14:print c3:break
580     default :mes="?????"
590   endswitch
600   locate 46,22:print mes
610 endfunc
620 func seito()
630   if as="1" then {
640     for i=0 to 29
650       gak(i)=gak(i)+ki(i)
660       if gak(i)>100 then { gak(i)=100 }
670       ki(i)=ki(i)-1
680       if ki(i)<0 then { ki(i)=0 }
690     next:jk=0 }
700   if as="2" then { for i=0 to 29
710         if ki(i)<8 and jk<2 then { ki(i)=ki(i)+2 }
720         if ki(i)>10 then { ki(i)=10 }
730         if ki(i)<0 then { ki(i)=0 }
740     next:jk=jk+1 }
750   if as="3" then {
760     for i=0 to 29
770       if ki(i)<5 then { ki(i)=10 }
780     next:jk=0 }
790   k=0:for i=1 to 5:for j=1 to 6
800       locate 25+j*6,4+i*3:print gak(k)
810       locate 25+j*6,5+i*3:print ki(k):k=k+1:next:next
820 endfunc
830 func kaomark()
840   k=0
850   for i=1 to 5:for j=1 to 6:kao="(=_=)"
860       if ki(k)>4 then kao="(･_･)"
870       if ki(k)<1 then kao="(-.-)"
880       if as="2"  then kao="(^_^)"
890       if as="3"  then kao="(*_*)"
900       locate 25+j*6,3+i*3:print kao:k=k+1:next:next
910 endfunc
```

★ベーマガで修行して，やっと自分でプログラムを作ることができたぜーっ!!（福岡市・**イソマン13才**）……【**影**：それはよかったねぇ。おめでとう。思いどおりのプログラムを組めたかな？　**編**：これからもドシドシ作ってくださいね。そして，プログラム・コーナーへ…。】

X68000(X-BASIC V2.0)用



1対1の戦車戦

TANK(タンク) COMMANDER(コマンダー)・X(エックス)

間部　靖史

内　容

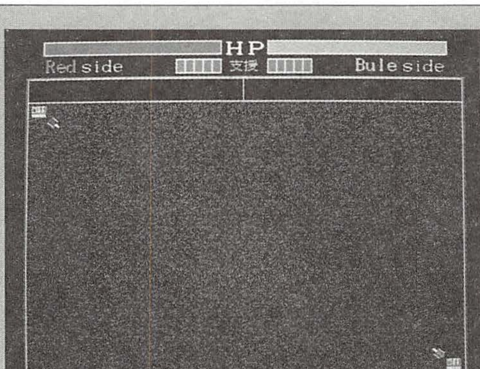
戦車同士で撃ち合うシューティング&シミュレーション（?）です。2Play用。要ジョイスティック×2。

遊びかた

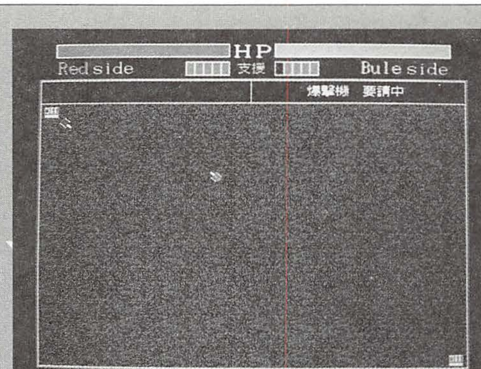
入力してRUNしてください。データ読み込みに少々時間がかかりますが，ここはジッと耐えること。途中エラーがでた場合画面には何も表示されないので，50行のCONTRAST( )というのを全部消してからデバッグしてください。

無事作業が完了したらいよいよゲームです。まず戦車の操作方法です。ジョイスティックの十字キー上で前進，下で後退，左右で方向（8方向）が変わります。弾はⒶボタンで発射です（連射はできません）。戦闘中，自軍基地（自分の戦車と同じ色）に入ってⒷボタンを押すと補給（HPの回復）を受けられます。ただし補給中はHPが満タンになるまで何もできなくなってしまうので，注意が必要です。自軍基地以外でⒷボタンを押すと爆撃支援を受けることができます（支援とは名ばかり，実際は己で操作する）。支援要請をだしてから少し待つと，画面端（自軍サイド）に飛行機が現れます。飛行機はほおっておいても画面の反対端に向かって飛んでいきますが，十字キーの上下で左右に移動することができます（画面では上下）。うまく操って敵戦車の近く（上下左右2エリア以内）に行くことができたらⒶボタンで爆弾を投下してください。成功すれば敵は大ダメージを受けます。

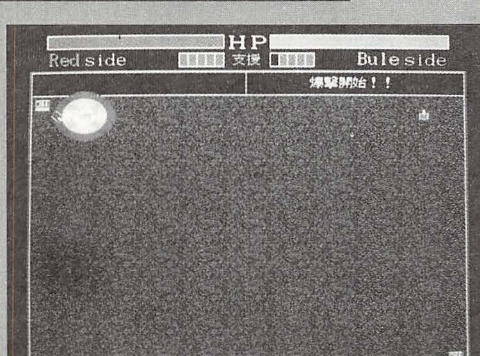
注意してもらいたいのは，支援要請をだしてから飛行機が消えるまでの間，戦車の行動が一切できないことです。敵戦車の近くにいるときに支援要請をだすと，悲惨な結果になるでしょう。最後はステータスの見方です。HPはそれぞれのカラーリングに対応しています。当然のことながら先になくなった側の負けとなります。支援ポイントはゲーム開始時にそれぞれ五つずつ持っていて，補給，爆撃支援1回につき一つ消費します。これが0になると戦車の行動以外は何もできなくなってしまうので慎重に使ってください。



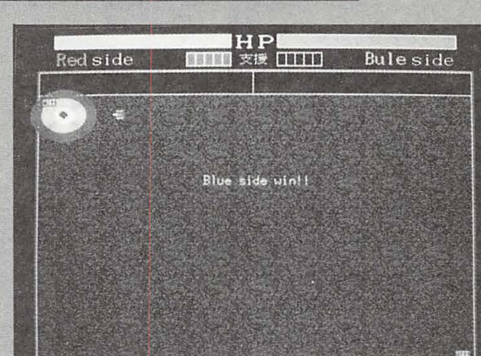
◀《写真1》この大きなフィールドをつかって1対1の戦車戦をします



◀《写真2》撃った弾は画面端までいくので相手の動きをみきって遠くから攻撃しよう



◀《写真3》支援攻撃は回数に限りがあるからだいじに使おう



◀《写真4》体力がなくなるとゲーム・オーバーです

★11月に，修学旅行に行きます。自主研修で，電波ビルを見に行こうかなぁと思っていますが，見る価値はありますか？（北海道標津郡・中村正博16才）……【影：う〜む。見一見一見る見る見れ見ろ見よってカンジかな。編：ってカンジって，どんなカンジですか!?】

最後に

投稿3回目です。前2回はボツりました。2度あることは3度あるので応募しました。ちなみにタイトルはシャレです。

参考にしたもの

「アーコン」,「戦争映画」,「X-BASICユーザーズリファレンス」,「X68000パワーアッププログラミング（アスキー出版）」,ベーマガ。

CHECKER FLAG

影：ライブニューしたくなるほど，さびしい画面ですねぇ…。

Dr.D：何だ？　ワシの頭になにかついておるか？

つぐ美：MSX2＋用「青の町の冒険者」に比べると，やっぱり画面をいかしきれていませんよね。せっかく，広大なフィールドが用意されているんだから…例えば，突然幽霊タンクの一団が出没するなんてどうかしら。竜巻がタンクを飛ばしちゃう…ってのもスリルない？

TANK COMMANDER・Xのプログラム・リスト

```
  10 screen 1,2,1,1:console ,,0:vpage(3):apage(1)
  20 int mo(1),ho(1),j,x1(1),y1(1),bx(1),by(1),fx(1),fy(1),fa(1),fat(1),cn(1),b
hp(1),tx(1),ty(1),thx(1),thy(1),bn(1),ss(1)
  30 int z,t,ts,gm,hpo(1)={100,100},hpn(1)={100,100},cl(3)={15,56,248,255}:floa
t na(300)
  40 str me(1)={"Red","Blue"}
  50 contrast(0):data():contrast(15):open():contrast(0):wait(7000):gra()
  60 /* main
  70 repeat
  80 sp_off():for i=0 to 1:x1(i)=29-i*27:y1(i)=29-i*21:bx(i)=30-i*29:by(i)=30-i
*23:hpo(i)=100:hpn(i)=100:bhp(i)=100:bn(i)=0:ho(i)=8-i*4:ss(i)=5:mo(i)=0:fa(i)=0
:cn(i)=0:fat(i)=0
  90 sp_h(i+8,bx(i),by(i),259+i*256):paint(39+i*254,17,56-i*41)
 100 for j=0 to 4:paint(181+j*10+i*102,45,144):next:next:gm=0:cls
 110 contrast(15):m_play(5,6,7)
 120 locate 29,14:print "Redy ?":wait(10000):locate 29,14:print " Go!! ":wait(5
000):cls
 130 while gm=0
 140 for t=0 to 1:if t=0 then ts=1 else ts=0
 150 switch mo(t)
 160 case 0:move():brèak
 170 case 1:base():break
 180 case 2:baku():break
 190 endswitch
 200 if bn(t)=1 then tama()
 210 hp_hyo()
 220 if hpn(t)<=0 then gm=t+1 else hpo(t)=hpn(t)
 230 sp_off(t+4)
 240 next
 250 if m_stat(5)=0 then m_play(5,6,7)
 260 endwhile
 270 b_h(x1(gm-1),y1(gm-1)):locate 25,14:print me(gm-1)" side win!!":wait(3000)
:m_stop()
 280 key_che():contrast(0):wait(7000):wipe():apage(1)
 290 until 0
 300 end
 310 /* move
 320 func move()
 330 switch stick(t+1)
 340 case 4:ho(t)=ho(t)-1:if ho(t)<=0 then ho(t)=8:break else break
 350 case 6:ho(t)=ho(t)+1:if ho(t)>=9 then ho(t)=1:break else break
 360 case 2:z=-1:break
 370 case 8:z= 1:break
 380 endswitch
 390 switch ho(t)
 400 case 1:nx=x1(t)  :ny=y1(t)-z:rx=0 :ry=-1:pt=256   +t*256:break
 410 case 2:nx=x1(t)+z:ny=y1(t)-z:rx=1 :ry=-1:pt=258   +t*256:break
 420 case 3:nx=x1(t)+z:ny=y1(t)  :rx=1 :ry=0 :pt=257   +t*256:break
 430 case 4:nx=x1(t)+z:ny=y1(t)+z:rx=1 :ry=1 :pt=33026+t*256:break
 440 case 5:nx=x1(t)  :ny=y1(t)+z:rx=0 :ry=1 :pt=33024+t*256:break
 450 case 6:nx=x1(t)-z:ny=y1(t)+z:rx=-1:ry=1 :pt=49410+t*256:break
 460 case 7:nx=x1(t)-z:ny=y1(t)  :rx=-1:ry=0 :pt=16641+t*256:break
 470 case 8:nx=x1(t)-z:ny=y1(t)-z:rx=-1:ry=-1:pt=16642+t*256:break
 480 endswitch:z=0
 490 while nx<>x1(t) or ny<>y1(t)
 500 if nx<1 or nx>30 then break
 510 if ny<7 or ny>30 then break
 520 if ( nx=x1(ts) ) and ( ny=y1(ts) ) then break else x1(t)=nx:y1(t)=ny
 530 endwhile
 540 sp_h(t+6,x1(t),y1(t),pt)
 550 /* mode
 560 switch strig(t+1)
 570 case 1:if bn(t)=1 then break else {
 580        m_play(4):bn(t)=1:tx(t)=x1(t):ty(t)=y1(t):thx(t)=rx:thy(t)=ry:break
 }
 590 case 2:if ss(t)=0 then break else if ( x1(t)=bx(t) ) and ( y1(t)=by(t) ) t
hen {
 600        mo(t)=1:ss(t)=ss(t)-1:paint(283+(4-ss(t))*10-t*102,45,0):break } el
se {
 610        mo(t)=2:ss(t)=ss(t)-1:paint(283+(4-ss(t))*10-t*102,45,0):break }
 620 endswitch
 630 endfunc
 640 /* base
 650 func base()
 660 locate 44-t*30,5:print "補給中"
 670 if bx(t)=0 then mo(t)=0:cls else hpn(t)=hpn(t)+5
 680 if hpn(t)>=100 then hpn(t)=100:mo(t)=0:me_clr()
 690 endfunc
 700 /* bakugeki
 710 func baku()
 720 switch fa(t)
 730 case 0:if cn(t)=10 then { me_clr():locate 41-t*30,5:print "爆撃開始！！":m
_play(2)
 740          fx(t)=(ts)*29+1:fy(t)=y1(t):sp_h(t,fx(t),fy(t),260+t*49408):fa(t)=1:
cn(t)=0:break }
 750          cn(t)=cn(t)+1:locate 40-t*30,5:print "爆撃機　要請中":break
 760 case 1:if t=0 then fx(t)=fx(t)-1 else fx(t)=fx(t)+1
 770        if ( fx(t)<1 ) or ( fx(t)>30 ) then me_clr():mo(t)=0:fa(t)=0:cn(t)=
0:fat(t)=0:sp_off(t):break
 780        switch stick(t+1)
 790        case 2:if fy(t)+1>30 then break else fy(t)=fy(t)+1:break
 800        case 8:if fy(t)-1< 7 then break else fy(t)=fy(t)-1:break
 810        endswitch:sp_h(t,fx(t),fy(t),260+t*49408)
 820 endswitch
 830 while ( fa(t)=1 ) and ( fat(t)=0 )
 840 if strig(t+1)=1 then fat(t)=1:b_h(fx(t),fy(t)):wipe():apage(1) else break
 850 if ( x1(ts)>=fx(t)-2 ) and ( x1(ts)<=fx(t)+2 ) and ( y1(ts)>=fy(t)-2 ) and
 ( y1(ts)<=fy(t)+2 ) then {
 860 hpn(ts)=hpo(ts)-30:sp_h(t+4,x1(ts),y1(ts),262):m_play(1):break } else brea
k
 870 endwhile
 880 endfunc
 890 /* bakuhatu
 900 func b_h(hx,hy)
 910 apage(0):for j=0 to 2:for i=0 to 12
 920 circle(hx*16+8,hy*16+8,i+j*13,cl(3-j),0,360,256):next:next:m_play(3)
 930 endfunc
 940 /* tama
 950 func tama()
 960 while bn(t)=1
 970 for i=0 to 4:k=0
 980 t_che():if bn(t)=0 then break
 990 tx(t)=tx(t)+thx(t):ty(t)=ty(t)+thy(t)
1000 if (tx(t)<1) or (tx(t)>30) or (ty(t)<7) or (ty(t)>30) then sp_off(t+10):bn
(t)=0:break
```

★任天堂の山内社長の講演の記事を読んで，さすがは任天堂の社長は，先の先まで見ているなぁと思った。（埼玉県北葛飾郡・澤田英也17才）……【**編**：山内社長のお話についてのお手紙たくさんありました。ありがとうございました。**影**：そこの君も読んでくれたかな？】

```
1010 if ( tx(t)=tx(ts) ) and ( ty(t)=ty(ts) ) then { sp_h(4+t,tx(t),ty(t),262):
m_play(1)
 1020 for j=0 to 1:bn(j)=0:sp_off(j+10):tx(j)=0:ty(j)=0:next:break }
 1030 if ( tx(t)=bx(ts) ) and ( ty(t)=by(ts) ) then { sp_h(4+t,tx(t),ty(t),262):
m_play(1)
 1040 bn(t)=0:tx(t)=0:ty(t)=0:bhp(ts)=bhp(ts)-10:sp_off(t+10)
 1050 if bhp(ts)<=0 then sp_off(ts+8):bx(ts)=0:by(ts)=0:break else break }
 1060 sp_h(t+10,tx(t),ty(t),261):t_che():if bn(t)=0 then break
 1070 next:break
 1080 endwhile
 1090 endfunc
 1100 /* hit
 1110 func t_che()
 1120 if ( tx(t)=x1(ts) ) and ( ty(t)=y1(ts) ) then { sp_h(4+t,x1(ts),y1(ts),262
):m_play(1)
 1130 tx(t)=0:ty(t)=0:bn(t)=0:hpn(ts)=hpo(ts)-10:sp_off(t+10) }
 1140 endfunc
 1150 /* sprite
 1160 func sp_h(s,sx,sy,pd)
 1170 sp_set(s,sx*16+16,sy*16+16,pd,3)
 1180 endfunc
 1190 /* hp_hyouji
 1200 func hp_hyo()
 1210 if hpn(t)<0 then hpn(t)=0
 1220 if hpn(t)<hpo(t) then { for d=0 to (hpo(t)-hpn(t))*2
 1230 line(283-t*254+(100-hpo(t))*2+d,17,283-t*254+(100-hpo(t))*2+d,35,165):next
}
 1240 if hpn(t)>hpo(t) then { for d=0 to (hpn(t)-hpo(t))*2
 1250 line(283-t*254+(100-hpo(t))*2-d,17,283-t*254+(100-hpo(t))*2-d,35,cl(t)):ne
xt }
 1260 endfunc
 1270 /* message_clr
 1280 func me_clr()
 1290 locate 32-t*30,5:print "                    "
 1300 endfunc
 1310 /* key_check
 1320 func key_che()
 1330 while strig(1)<>1:endwhile
 1340 endfunc
 1350 /* opening
 1360 func open()
 1370 symbol(76,120,"ＴＡＮＫ ＣＯＭＭＡＮＤＥＲ.Ｘ",1,2,2,255,0)
 1380 symbol(284,176,"制作 Y.Mave 1993 8",1,1,1,255,0)
 1390 symbol(162,300,"Hit trigger A",1,1,2,255,0)
 1400 key_che():wipe()
 1410 endfunc
 1420 /* graphic
 1430 func gra()
 1440 for j=0 to 7:for i=0 to 9
 1450 put(11+i*49,107+j*49,59+i*49,155+j*49,na):next:next
 1460 for i=0 to 1:for j=0 to 4
 1470 box(180+j*10+i*102,44,190+j*10+i*102,64,255):next
 1480 box(11-i*2,72-i*2,501+i*2,499+i*2,255-i*90):box(28+i*254,16,230+i*254,36,2
55)
 1490 line(12,106,500,106,255):line(255,72,255,104,255)
 1500 symbol(234-i,17-i,"ＨＰ",1,1,2,165+i* 90,0)
 1510 symbol( 31-i,41-i,"Red" ,1,1,2,165-i*109,0)
 1520 symbol(381-i,41-i,"Bule",1,1,2,165-i*150,0)
 1530 symbol(72+i*362,41,"side",1,1,2,165,0)
 1540 next
 1550 symbol(240,46,"支援",1,1,1,248,0)
 1560 endfunc
 1570 /* wait
 1580 func wait(w)
 1590 for i=0 to w:next
 1600 endfunc
 1610 /* data
 1620 func data()
 1630 /* sprite
 1640 sp_init():sp_clr():sp_on():sp_disp(1):sp_color(2,1024,2):sp_color(3,1984,2
)
 1650 str sp1(6)[128],sp2(2)[64]:char c(255)
 1660 sp1(0)="0000000F0000000F0000000F0000000F0000003F000F133F000F133F000F132300
0F1323000F1323000F1323000F1323000F1332000F1333000000330000000" /* マエ
 1670 sp1(1)="00000000000000000000000000000000FFFFFFF000000001111111000000
0333333330000000332222233300000032333332330000000323333FFFFFF0" /* ヨコ
 1680 sp1(2)="00000000FE0000000000000EE0000000000000FEE00000000000000EEE00F00000
0000FEEE0110500000FEEE1FFF1D500EEEEEEEE1111D5EE333EEEEEEEE050" /* ヒコウキ
 1690 sp1(3)="0000000000000000000000F0000FF00000000F1100FFF0000000F1133FFF0000
000F1132FFF0000000F113233F3000000F11323332300000F113233323000"
 1700 sp1(4)="00113233332311000013323332311F0000033323231 1F0000003333 2311F000000
00333311F000000000003311F00000000000001F0000000000000000000000" /* ナナメ
 1710 sp1(5)="EEEEEEEEFFEEFFEEEEEEEF1EFE1EFE1EEEEEE11E332E332EE333EEEEFE1EFE1EE3
32EF1E332E332EE332E11EFE1EFE1EE332EEEEFE1EFE1EE322EF1EFE1EFE1E"
 1720 sp1(6)="EEEEE11EE11EE11EEEEEEEEEEEEEEEE1111111111111111EEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEFFEFFEFFEFFEFFEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE" /* Base
 1730 sp2(0)="000000000000000000000000000000000000000000000D000000DD000000DF"
/* タマ
 1740 sp2(1)="000004440000044550000445550044555DD00445DDD04455DDF0445DDFF0445DDFF"
/* バクハツ
 1750                for j=0 to 15:for i=0 to  7
 1760 c(i+j*16)       =val("&H"+mid$(sp1(0)      ,j*8+i+1,1 ))
 1770 c(i+8+j*16)     =val("&H"+mid$(sp1(0)      ,j*8+8-i,1 )):next:next:sp_def(0
,c)
 1780 for l=0 to  1
 1790 for k=0 to  1:for j=0 to  7:for i=0 to 15
 1800 c(i+j*16+k*128)=val("&H"+mid$(sp1(3+k+l*2),j*16+i+1,1)):next:next:next:sp_
def(2+l,c):next
 1810 for k=0 to  1:for j=0 to  7:for i=0 to 15
 1820 c(i+j*16)       =val("&H"+mid$(sp1(k+1)    ,j*16+i+1,1))
 1830 c(239-j*16+i+1)=val("&H"+mid$(sp1(k+1)    ,j*16+i+1,1)):next:next:sp_def(k
*3+1,c)
 1840                for j=0 to  7:for i=0 to  7
 1850 c(i+j*16)       =val("&H"+mid$(sp2(k)      ,j*8+i+1,1 ))
 1860 c(i+8+j*16)     =val("&H"+mid$(sp2(k)      ,j*8+8-i,1 ))
 1870 c(239-j*16+i+1)=val("&H"+mid$(sp2(k)      ,j*8+i+1,1 ))
 1880 c(247-j*16+i+1)=val("&H"+mid$(sp2(k)      ,j*8+8-i,1 )):next:next:sp_def(k
+5,c):next
 1890 /* graphic
 1900 fill(1,1,49,49,128):for k=0 to 1:for j=0 to 1:for i=0 to 500
 1910 pset(50*rnd(),50*rnd(),64+j+k*8):next:next:next:get(1,1,49,49,na):wipe()
 1920 /* sound
 1930 m_init():for i=1 to 7:m_assign(i,i):m_alloc(i,1000):next:m_tempo(140)
 1940 str mi1="{cccc}c8{cc}8{cccc}c8{cc}8"  ,mi2="{cccc}c8{cc}8{cccc}{cc}"
 1950 str mi3="c8{cc}8c8{cc}8c8{cc}8c8{cc}8",mi4="c2>b1r2<c2>b1r2<c2>b1r2<c2d+1r
2"
 1960 m_trk(1,"@68v15>c"):m_trk(2,"@65v12c1"):m_trk(3,"@68v15>>>{dc}"):m_trk(4,"
@45v15>>c")
 1970 m_trk(5,"> |:256@48v 8"+mi1+mi2+mi1+mi2+mi1+mi2+mi1+mi2+":|")
 1980 m_trk(6,">>|:256@45v 6"+mi3+mi3+mi3+mi3+mi3+mi3+mi3+mi3+":|")
 1990 m_trk(7,">>|:256@18v12 "+mi4+":|")
 2000 endfunc
```

評…ベーマガは8日だよ!(影)



by ひな弟子

★夏休みにパソコン買って何かプログラムを打ちたいなと思っているとベーマガを見つけました。これからも買おうかな……。(岐阜県揖斐郡・DARU16才)……【影:ぜひ,毎月読んでください。ベーマガはいろんな場面で役立つ雑誌です。家族みなさんで,お楽しみください。】

PB-100/110用

国盗りタイプのシミュレーション

3594（サンゴクシ）



㈱SAKANAの加藤新也

ゲームの説明

最近流行のシミュレーションです。

前回の“戦国”のバージョン・アップ版です。

ゲームの操作方法

スタートしますとタイトルがでてきます。

EXEキーを押すと，NAME？とでてくるので名前を入れましょう。さらにつぎは，LEVEL？とでてきますので自分の実力にあった数字を入力してください。

そして，いよいよゲーム開始です。

画面に
自分の入れた名前？
と，でてきます。
ここでコマンドを入力します。

苦労した点

プログラムの圧縮です。

改造のアドバイス

8行の10という数字は，コンピュータ側の戦争判定なので数が増えれば増えるほどコンピュータ側は戦闘を仕掛ける確率が少なくなります。

また，数を減らせば，ばんばん仕掛けるようになります。



▲《写真1》開墾をして国力を高め，徴兵で兵力を高めて自国を強くしよう



▲《写真2》戦争はまっこうからの兵力のぶつかりあいだ

バージョン①からの改良点

1．大名(君主)が1人増えた
2．レベルが設定できるようになった(レベルは攻撃側の攻撃力に関係します)
3．タイトル画面？らしきものができた
4．戦闘は，やや守備有利になった
5．コンティニュー機能が発見された

《第1表》コマンド一覧

“1”………	開墾です。国力があがると雇える兵力も増えます。
“2”………	徴兵です。兵が国力と同じ数に増えます。
“3”………	自国情報です。表示の順番は，名前，国力，兵力です。コマンド回数に入りません。
“4”………	戦争です。CO?とでてくるので国番号を入力してください（兵力が5000以下だと実行できません（BEEP音がなります）。
“5”………	他国情報です。表示の順番は，名前，国力の順番で，すべての国を表示します（自国を除く）。コマンド回数に入ります。

《第2表》国番号一覧

0．RYUBI
1．SOSO
2．SONKEN
3．TOUTAKU
4．自国

たまに，コンピュータが同じ国同士で戦いますが謀叛が起きたことにしておいてください。

コンティニューについて

コマンド入力のときに電源を切ってください。再スタートは“RUN 5”でできます。これで旅行などにもOKですね。

最後に

このゲームのコツは，ズバリ“戦争後の敗北国を攻める”ことかな，まあ内政でコツコツより戦争に勝ったほうが国力もあがりやすく，より強い敵とも戦えるでしょう。

最近のPBのあまりおもしろくないゲームの中でこれは，結構ハマルと思いますよ。

《第3表》変数表

変数	内容
I……………	ループ用
L(0～4)……	国力
Q(0～4)……	兵力
V$(0～4)……	君主名
H……………	ゲームレベル
F……………	コンピュータの戦争判定，戦闘時のダメージ
C……………	戦争相手の国番号，プレイヤーのコマンド入力
A……………	攻撃側兵力
B……………	守備側兵力

3594のプログラム・リスト

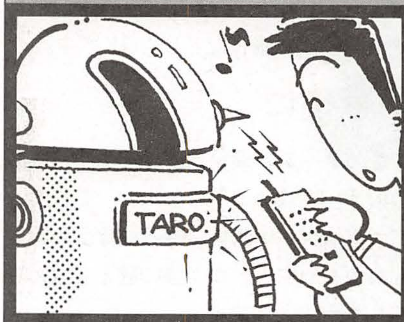
```
  1 FOR I=0 TO 4:L(
    I)=3000:Q(I)=40
    : NEXT I: PRINT
     "**3594**"
  2 V$="RYUBI":W$="
    SOSO":X$="SONKE
    N":Y$="TOUTAKU"
    : INPUT "NAME",
    Z$
  3 INPUT "LEVEL",H
  4 I=0: IF (L+M+N+
    O)*H<P THEN BEE
    P : BEEP 1: PRI
    NT "CLEAR": END
  5 PRINT : PRINT V
    $(I);: IF L(I)<
    -1 THEN L(I)=0
  6 IF I=4 THEN GOT
    O 99
  7 GOSUB 20: GOSUB
     10
  8 F= INT( RAN#*10
    : IF F=1 THEN C
    = INT( RAN#*5:
    GOSUB 79
  9 I=I+1: GOTO 5
 10 L(I)=L(I)+ INT(
     RAN#*380: RETU
    RN
 20 Q(I)=L(I): RETU
    RN
 30 PRINT Z$,P,U: G
    OTO 5
 78 INPUT "CO",C
 79 IF Q(I)<4999 TH
    EN BEEP : RETUR
    N
 80 PRINT " VS ";V$
    (C):A=Q(I):B=Q(
    C)
 81 PRINT : PRINT A
    ;B;
 82 F= INT( RAN#*A/
    (15+H)):B=B-F+H
    : IF B<0 THEN G
    OTO 100
 83 F= INT( RAN#*B/
    10):A=A-F: IF A
    <0 THEN GOTO 11
    0
 84 GOTO 81
 99 INPUT C: ON C G
    OSUB 10,20,30,7
    8,999: GOTO 4
100 Q(I)=A:Q(C)=B:L
    (I)=L(I)+499:L(
    C)=L(C)-508: RE
    TURN
110 Q(I)=A:Q(C)=B:
    RETURN
999 PRINT V$,L,W$,M
    ,X$,N,Y$,O: RET
    URN
```

★昨年度までは，ときどき買うユーザーだったのに，今年度からは毎月ユーザーに！金が減るのもヤだが，BMを買わんのもヤダー!!…で，影さんどーぞ。(岩手県盛岡市・Asuka. K 16才)……【影：おっ，なんと私の出番まで用意してくれているとはっ！気にいったぞ！】

PC-E500用

ポケコン版バーコード・バトラー登場

KEYBOARD BATTLER
（キーボード バトラー）



TOPPE

《第1表》変数表

変数	内容
A( ), C( ), D( )	打ちこまれた文字列からの戦闘値計算
H( )	両者のHP(戦闘時)
Z( ), ZZ( )	キャラの戦闘値保存
OT	BEEP用
RA, RB	ランダム用
AT, DE, DA	攻撃値，防御値，ダメージ(戦闘時)
W	連勝数
I, J, K	ループ用
WW, A$, X, B$, AA, A, B	判定用，雑用

内　容

巷で売られている『バーコード・バトラー』なるもののポケコン版です。

遊びかた

ただ単にキーボード（アルファベットと数字および記号の一部）を適当にたたくだけです。その入力した文字列に応じた強さのキャラができあがります。そして二つのキャラが作成されると戦闘開始です。

キャラの能力のATは攻撃力，DEは防御力，HPは体力を表します。戦闘終了後，勝ったほうのキャラは残り，つぎに新しく作成されたキャラと戦います。そして5連勝したら，それまでの優勝者とチャンピオン戦を行ない，それに勝つとネーム・エントリーの栄誉(?)が与えられます。

戦闘について

普通の攻撃の他に『会心の一撃』と『死の呪文(デススペル)』があります。

○**会心の一撃**…ATの半分の値のダメージを相手に与えます。

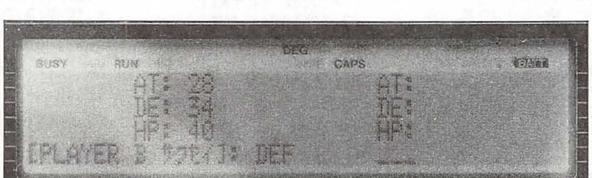
○**デススペル**…これにかかると残りのHPに関係なく死にます。DEが低いほどかかります。

なお，通常攻撃は自分のATと相手のDEを考慮してランダムにダメージがきまります。

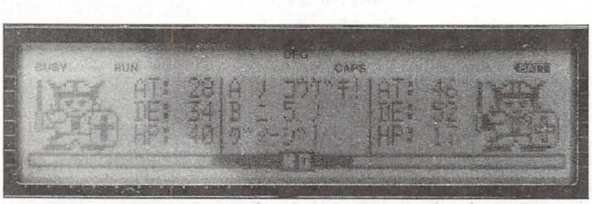
最後に

浪人時代の，しかも入試まであと1か月というときに，突然作りたくなって衝撃的に打ちこんだのがコレです。自分の名前を入れて他の人と戦ってみたり，どんな名前が一番強いかを試したりと，適当に遊んでみてください。

なお，オープニング画面時にBREAKすれば，GOTO30でコンティニューできます。



▲《写真1》自分の名前を入力するなりしてキャラクターを作成します



▲《写真1》あとはかってにポケコンのほうで対戦をやってくれます

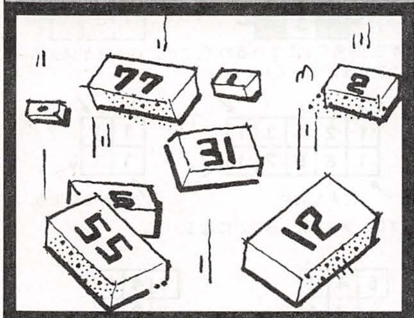
KEYBOARD BATTERのプログラム・リスト

```
10:CLEAR :RANDOMIZE :DIM A(11,1),C(3),D(3),H(1),Z(2,1),ZZ(2)
20:CLS :PRINT "SOUND ? (1:ON 2:OFF)":A$=INPUT $(1):OT=-(A$="1")
30:CLS :LOCATE 9,1:PRINT "-- KEYBOARD BATTLER --":LOCATE 14,3:PRINT "[Push SPACE]"
40:IF INKEY$ =" " GOTO 50 ELSE 40
50:CLS :FOR I=0TO 1:LOCATE 8+I*18,0:PRINT "AT:":LOCATE 8+I*18,1:PRINT "DE:":LOCATE 8+I*18,2:PRINT "HP:":NEXT
60:IF W=5 GOTO 170 ELSE LOCATE 0,3:R$=CHR$ (65+AA):PRINT "[PLAYER ";R$;" ｻｸｾｲ]: ------------"
70:FOR I=0TO 11
80:B$=INPUT $(1):IF (ASC B$)<32OR (ASC B$)>90 GOTO 80
90:LOCATE 17+I,3:PRINT B$:FOR J=4TO 10:X=(ASC B$)-J*10:IF X<0 LET A(I,AA)=X+10:J=10:NEXT ELSE NEXT
100:NEXT I
110:FOR I=0TO 2:A=0:B=0
120:FOR J=0TO 3:C(J)=A(J*3+I,AA):A=A+A(J*3+I,AA):NEXT J
130:D(0)=C(0)-C(1):D(1)=C(1)-C(2):D(2)=C(2)-C(3):D(3)=C(3)-C(0)
140:FOR K=0TO 3:IF D(K)<0 LET D(K)=-D(K)
150:B=B+D(K):NEXT K
160:Z(I,AA)=INT ((A*4+B*7)/3):NEXT I
170:FOR I=0TO 2:LOCATE 11+AA*18,I:PRINT Z(I,AA):NEXT
180:AA=AA+1:LOCATE 0,3:PRINT "
          ":IF AA=1AND W=0 GOTO 60 ELSE IF AA=1 GOTO 170
190:LINE (86,0)-(86,25):LINE (152,0)-(152,25)
200:RESTORE 580:FOR I=0TO 1:FOR J=0TO 2:READ A$:GCURSOR (4+I*195,8+J*8):GPRINT A$:NEXT :NEXT
210:LINE (1,26)-(238,26):LINE (1,30)-(238,30):GCURSOR (112,31):GPRINT "FEFE8282C68292FEFE8282BA8282FEFE"
220:LINE (1,27)-(1,29):LINE (238,27)-(238,29)
230:FOR I=0TO 1:FOR J=1TO Z(2,I):LINE (112+I*15+((I=0)*2+1)*J,27)-(112+I*15+((I=0)*2+1)*J,29):NEXT :NEXT
240:H(0)=Z(2,1):H(1)=Z(2,0):FOR I=0TO 500:NEXT
250:FOR I=0TO 1:A$=CHR$ (65+I):LOCATE 15,0:PRINT A$;" ﾉ ｺｳｹﾞｷ!":FOR J=0TO 7:LINE (4+I*195,0)-(7+I*195,11),X,BF:NEXT
260:R=RND 40:IF R>3 GOTO 350
270:IF R=1 GOTO 300
280:GOSUB 570:PRINT "ｶｲｼﾝﾉｰｹﾞｷ!":FOR J=0TO 3:BEEP OT,10,50:NEXT
290:DA=INT (Z(0,I)/2):FOR J=0TO 500:NEXT :GOTO 370
300:GOSUB 570:PRINT A$;" ﾊ":LOCATE 15,1:PRINT "ﾃﾞｽｽﾍﾟﾙ ｦ":LOCATE 15,2:PRINT "ﾄﾅｴﾀ｡"
310:FOR J=0TO 4:BEEP OT,50-J*10,50:NEXT :FOR J=0TO 600:NEXT :GOSUB 570:R=RND 10:IF R>(INT (Z(1,-(I=0))/10)) GOTO 330
320:PRINT "ｼｶｼ ";CHR$ (65-(I=0));" ﾆﾊ":LOCATE 15,1:PRINT "ｷｶﾅｶｯﾀ｡":FOR J=0TO 500:NEXT :GOTO 410
330:LINE (3-(I=0)*195,0)-(41-(I=0)*195,25),X,BF
340:PRINT CHR$ (65-(I=0));" ﾊ":LOCATE 15,1:PRINT "ｳｹﾃｼﾏｯﾀ!!":GOTO 430
350:FOR J=0TO 2:BEEP OT,20,50:NEXT :FOR J=0TO 500:NEXT
360:AT=INT (Z(0,I)/2)+RND Z(0,I):DE=INT (Z(1,-(I=0))/4)+RND (INT (Z(1,-(I=0))/2)):DA=INT ((AT-DE)/4):IF DA<1 GOTO 420
370:A$=CHR$ (65-(I=0)):LOCATE 15,1:PRINT A$;" ﾆ";DA;"ﾉ":LOCATE 15,2:PRINT "ﾀﾞﾒｰｼﾞ!"
380:FOR J=0TO 1:BEEP OT,200,10:NEXT :RA=RND 10:RB=RND 10:FOR J=0TO 1:LINE (205+RA-I*195,6+RB)-(217+RA-I*195,14+RB),X,BF:FOR K=0TO 80:NEXT :NEXT
390:IF H(I)-DA<1 GOTO 430
400:LINE (112-(I=0)*15+((I=1)*2+1)*H(I),27)-(112-(I=0)*15+((I=1)*2+1)*(H(I)-DA+1),29),R,BF:H(I)=H(I)-DA
410:GOSUB 570:NEXT :GOTO 250
420:LOCATE 15,1:PRINT "ﾐｽ!":FOR J=0TO 2:BEEP OT,120+J*20,20:NEXT :FOR J=0TO 300:NEXT :GOTO 410
430:LINE (112-(I=0)*15+((I=1)*2+1)*H(I),27)-(112-(I=0)*15+((I=1)*2+1),29),R,BF
440:FOR J=0TO 1000:NEXT :GOSUB 570:LINE (198-I*195,0)-(236-I*195,25),R,BF:A$=CHR$ (65+I):PRINT " ";A$;" ﾉ ｶﾁ!!"
450:C$="938B0B534343530B8B93":GCURSOR (17+I*195,12):GPRINT C$:FOR J=0TO 2:FOR K=0TO 15:BEEP OT,100-K*6,20:NEXT :NEXT
460:FOR J=0TO 2:Z(J,1)=Z(J,I):NEXT :AA=0:IF W=5 GOTO 480 ELSE IF I=0 LET W=1 ELSE W=W+1
470:LOCATE 15,1:PRINT "<";W;"ｼｮｳ >"
480:FOR J=0TO 1000:NEXT
490:IF W=5 GOTO 500 ELSE 30
500:IF WW=1 GOTO 560 ELSE LOCATE 15,2:PRINT "ｵｰﾒﾃﾞﾄｰ!!":W=0:FOR J=0TO 40:BEEP OT,10-(BE=0)*10,30:BE=-(BE=0):NEXT :FOR J=0TO 1000:NEXT :GOSUB 570
510:IF I=0GOTO 550 ELSE GOSUB 570:PRINT "ﾈｰﾑ ｴﾝﾄﾘｰ":LOCATE 15,1:PRINT "__________"
520:IF INKEY$ ="" FOR J=0TO 9 ELSE 520
530:B$=INPUT $ (1):IF (ASC B$)<32OR (ASC B$)>90 GOTO 530
540:LOCATE 15+J,1:PRINT B$:N$=N$+B$:NEXT
550:FOR J=0TO 2:ZZ(J)=Z(J,I):NEXT :WW=1:FOR J=0TO 500:NEXT :GOTO 30
560:FOR J=0TO 2:Z(J,0)=ZZ(J):NEXT :GOSUB 570:WAIT 60:PRINT "ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝｾﾝ!":LOCATE 19,1:PRINT "VS":LOCATE 15,2:PRINT N$:WAIT 0:WW=0:GOTO 50
570:FOR J=0TO 2:LOCATE 15,J:PRINT "
      ":NEXT :LOCATE 15,0:RETURN
580:DATA 00FFFF00000103063EFCFC7432B2B1B1B13F3FB1B1B1B23274FCFC3E0603010000000000
590:DATA F80707F80818244FCC45474444281911F4D4D4F411192844F40F858487F4F4F484848408F0
600:DATA 0102028181D1D1F9D9DECCCCC4C4C4C427151527C4C4C4C4DFE0C1C1C1DFDF5F414141201F
610:DATA 00FFFF00000103063EFCFC7432B2B1B1BF3131BFB1B1B23274FCFC3E0603010000000000
620:DATA F80707F8F8F8E4CFCC45474444281911F47474F411192844F40F858487F414F484848408F0
630:DATA 0102028181D1D1F9D9DECCCCC4C4C4C427171727C4C4C4C4DFE0C3C2C2DED05E424243201F
```


★この雑誌を買いはじめて，約2年半たったが，家にはパソコンのパの字すらない。ほしい！（佐賀県鳥栖市・アナベル・ガトー18才）
……【影：パソコンを持っていない読者はたくさんいます。いつかパソコンを買うとき，ご参考になればとてもうれしいです。】

PC-E500用

落ち物アクション・パズル



CORORON2

コロロン

近藤　紀之

はじめに

コラムスのように，ブロックを落としていくゲームは，そのほとんどが，同じブロックを重ねて，消していくというものだと思うのです。だから，その同じシステムで，一味ちがったものを作りたいな，と思って作ったのがこれです。

でも，一味ちがうといっても，ブロックの消しかたが，ちょっとちがうだけでまだ甘いところもあるけれども，いままでとは少しちがったパズル性をもっているのではないかと思います。

内　容

ブロックが落ちてくるタイプの，アクション・パズルゲームです。

遊びかた

1～6の数字ブロックが，画面左から，右のほうに移動してきます。そのブロックを，上下に動かして，どんどんつんでいきます。

このときに，同じブロックを，四角くなるように角におくと，その部分が消えて，得点になります（**第1図**にくわしく書きます）。

また，ゲーム中に，四つのスペシャル・ブロックがでてきます。

P…**フリー・ブロック▶**このブロックをおいた列の数字ブロックを，すべて消してくれるというもの（そのときに消したブロックの数字の合計により，ボーナス点がもらえます）。

F…**フリー・ブロック▶**ブロックを消すとき，どのブロックの変わりにもなります。ただし，フリー・ブロックを最後において，四角を完成させることは，できません。

X2…**ダブル・ブロック▶**ブロックを消したとき，その消したブロックの中に，ダブル・ブロックがあれば，その数だけブロックを消したときにもらえる点数が倍になっていく。さらに，四つの角全部が，ダブル・ブロックだったときは，得点がさらに2倍になる。

SP…**スペシャル・ブロック▶**このブロックをおいたところの，一つ前のブロックと同じブロックが，すべてフリー・ブロックに変わる。

なお，一定数のブロックを消すたびに，右のほうから一段ずつ，無敵のカベになっていきます。そして，ブロックが左側まできてしまったらゲーム・オーバーなのであります。

操作方法など

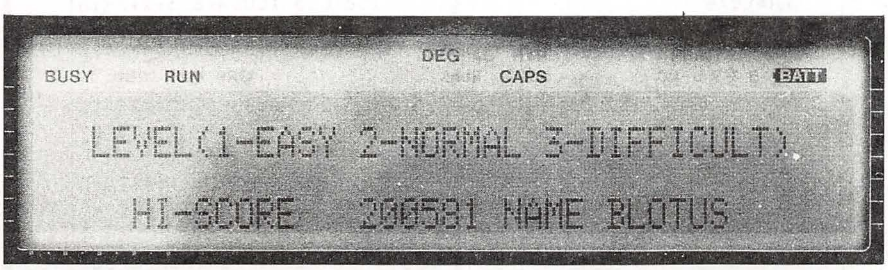
RUNすると，まずサウンドの有無を聞いてくるので，0（OFF）か，1（ON）のどちらかのボタンを押してください。すると，タイトル画面がでてくるので，何かボタンを押してください。

つぎにレベルを選んで，ボタンを押してください。1→EASY（かんたんモード），2→NORMAL（SPブロックがでてこない），3→DIFFICULT（SPブロック，Fブロックがでてこない）。レベルが高いほど，ブロックを消したときの得点が高くなります。

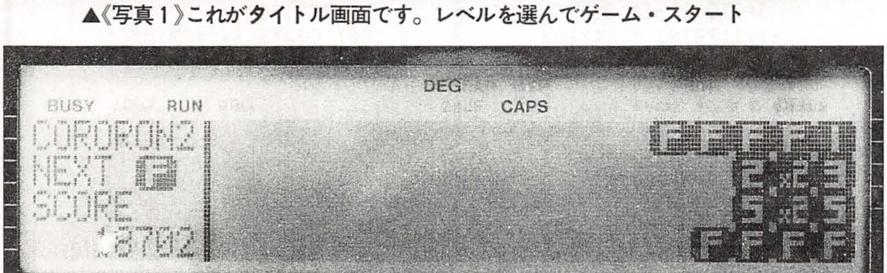
そのつぎに，スピード（ブロックの動くスピード）を選んで，ボタンを押してください。4→LOW（ゆっくり動く），5→HI（早く動く），6→SUPER（いきなり最高速！）スピードが速いほど，ブロックを落とすときの得点が高くなります。

ゲームがはじまると，左から右へブロックが動いてくるので，2と8を押してブロックを上下に動かしてください。また，6を押すと，ブロックが早く動きます。

ゲーム・オーバーになったら，何かボタンを押してください。ハイスコアなら名前入力になるので，名前を入れてリターンしてください。



▲《写真1》これがタイトル画面です。レベルを選んでゲーム・スタート



▲《写真2》とにかく4隅に同じ数字を置くと得点になります

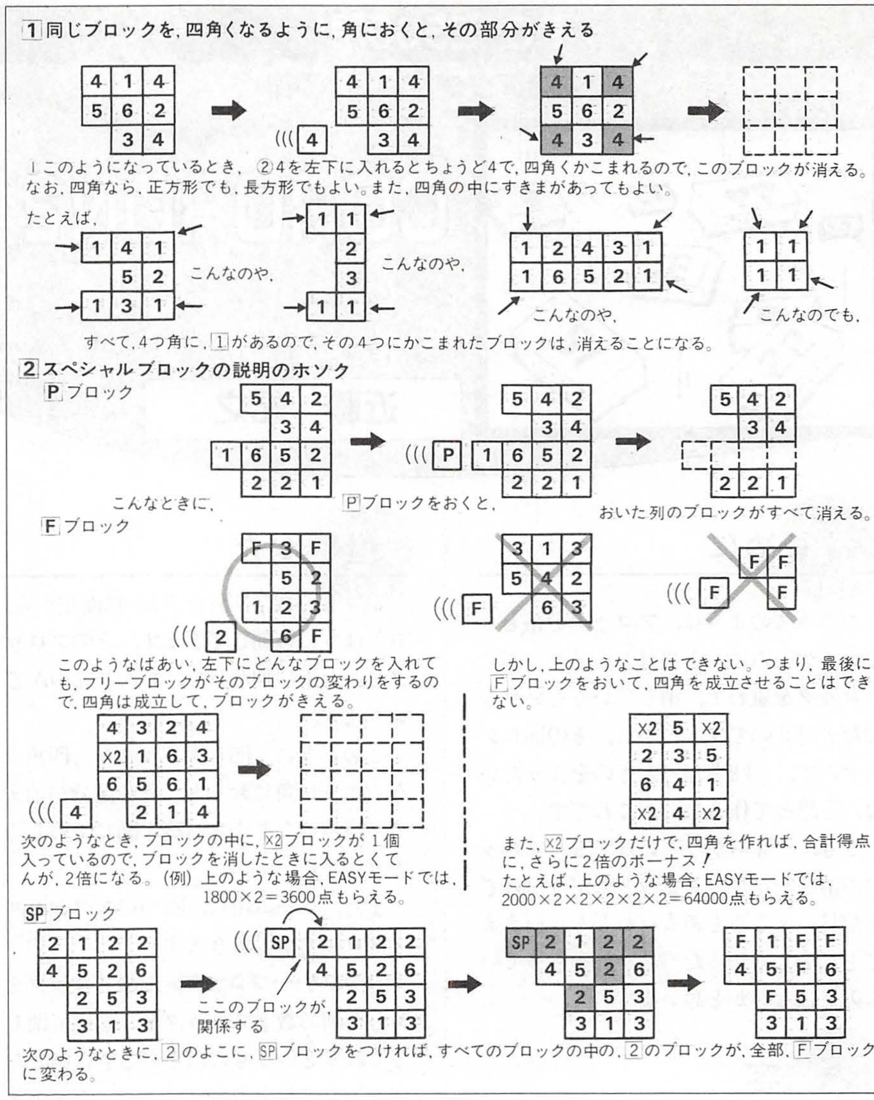
★380円だった頃から買っているから，イラストを見るかぎりでは20代に見えるつぐ美さんも実は30過ぎの年令なんだなと思うと悲しくて本当のことなんかとても言えない（なら書くなよ…）！（東京都府中市・横山純一18才）……【つぐ美：誰が30代だって？】

CHECK

プログラムを打ち終わって，ゲームをはじめる前に，RAMファイルEを２K以上確保してください。そして，GOTO740として，ハイスコア用のファイルを作ってください。また，ブロックのグラフィック用にCHR＄128～160までを変えてくるので，元にもどすときは[CTRL]＋[Ｚ]を押してください。

あと書き

このゲームは，92年７月号に掲載させてもらった，「CORORON」をベースにして，新しいパズル性をもったゲームを作りたいと思っていたときに，ポンとひらめいたアイデアをつかって，この「CORORON2」を作りました。このブロックを消すシステムは，まだ甘いところ(EASYモードがかんたんすぎるなど)もあるけれども，新しさはあると思います。そこらへんを，評価してもらえればうれしいです。



《第１図》ブロックの消しかたの説明

CORORON 2 のプログラム・リスト

```
10:ARUN :CLEAR :RANDOMIZ
   E :CLS :PRINT "WAIT"
20:DIM A$(11),B(16,3)
30:OPEN "E:ﾊｲｽｺｱ"FOR INP
   UT AS 1
40:INPUT #1,HS,HN$:CLOSE
50:RESTORE 60:FOR I=0TO
   10:READ DA$:FOR J=0TO
    11:POKE &BFA80+I*12+
   J,VAL ("&H"+MID$ (DA$
   ,J*2+1,2)):NEXT :NEXT
60:DATA "7EFFFFFFFF8181F
   FFFFFFF7E","7EFFFF858
   5B5B5B1B1FFFF7E","7EF
   FFFB5B5B5B58181FFFF7E
   ","7EFFFFE1E1EFEF8181
   FFFF7E","7EFFFFB1B1B5
   B58585FFFF7E","7EFFFF
   8181B5B58585FFFF7E"
70:DATA "7EFFAFDFAFFF85B
   5B5B1FF7E","7EFFFF818
   1F5F5F5F5FFFF7E","7EF
   FFF8181F5F5F1F1FFFF7E
   ","7EFFB1B585FF81F5F5
   F1FF7E","55AA55AA55AA
   55AA55AA55AA"
80:J=0:FOR I=128TO 148ST
   EP 2:J=J+1:A$(J)=CHR$
    (I)+CHR$ (I+1):NEXT
   :A$(0)="  "
90:FOR I=0TO 16:FOR J=0T
   O 3:B(I,J)=0:B(16,J)=
   11:NEXT :NEXT :SQ=999
   99999
100:CLS :PRINT "SOUND(0-
    OFF 1-ON)"
110:IF INKEY$ ="0"THEN R
    =0ELSE IF INKEY$ ="1
    "THEN R=1ELSE 110
120:CLS :FOR I=1TO 4:FOR
     J=2TO 21-I:LOCATE J
    -1,1:PRINT " ";MID$
    ("OROC",I,1):LOCATE
    41-J,1:PRINT MID$ ("
    RON2",I,1);" ":NEXT
    :BEEP R,200,30:NEXT
130:FOR I=1TO 14:LOCATE
    13+I,3:PRINT MID$ ("
    1992 BY K SOFT",I,1)
    :BEEP R,200-I*10,10:
    NEXT
140:IF INKEY$ <>""THEN 1
    40
150:IF INKEY$ =""THEN 15
    0
160:CLS :LOCATE 3,1:PRIN
    T "LEVEL(1-EASY 2-NO
    RMAL 3-DIFFICULT)":L
    OCATE 5,3:PRINT USIN
    G "HI-SCORE ########
    ";HS:LOCATE 23,3:PRI
    NT "NAME ";HN$
170:IF INKEY$ ="1"THEN L
    =1:ELSE IF INKEY$ ="
    2"THEN L=2:ELSE IF I
    NKEY$ ="3"THEN L=3EL
    SE 170
180:LOCATE 3,1:PRINT "
      SPEED(4-LOW 5-HI 6
    -SUPER)      "
190:IF INKEY$ ="4"THEN T
    =1:ELSE IF INKEY$ ="
    5"THEN T=2:ELSE IF I
    NKEY$ ="6"THEN T=3EL
    SE 190
200:POKE &BFC8A,&80,&FA,
    &0B
210:CLS :PRINT "CORORON2
```


★この間，雨の中成人式に行きました。あっ，つぐ美さんには関係のない話でしたね。失礼しました。(神奈川県小田原市・チョッチー20才)……【つぐ美：本当に失礼ね！影：あんまり怒るとシワが…。つぐ美：……。編：余計怒らせてますよ。】

```
    ":LOCATE 0,1:PRINT "
    NEXT ":LOCATE 0,2:PR
    INT "SCORE":LOCATE 7
    ,3:PRINT "0":LINE (5
    0,0)-(51,31),BF:SP=0
220:Z=0:M=0:N=0:X=0:P=1:
    Q=1:Y=RND 4-1:D=RND
    7:E=RND 7:S=0:W=100+
    (T=2)*50+(T=3)*100:S
    C=0:LOCATE 5,1:PRINT
    A$(E)
230:FOR I=1TO W+WW:NEXT
240:WW=0:V=0:X=X+1:B=ASC
     (INKEY$ ):IF B=50AN
    D Y<3THEN V=1ELSE IF
     B=56AND Y>0THEN V=-
    1
250:IF B(X,Y+V)>0THEN V=
    0
260:Y=Y+V
270:IF B=54 THEN WW=-W:S
    C=SC+2
280:LOCATE 8+P*2,Q:PRINT
     "  ":LOCATE 8+X*2,Y
    :PRINT A$(D):IF B(X+
    1,Y)>0OR X=15-N THEN
     B(X,Y)=D:GOTO 290EL
    SE P=X:Q=Y :GOTO 230
290:BEEP R,200,30:IF D=1
    0THEN 530
300:IF D=9THEN 570ELSE I
    F X=1THEN 650
310:FR=0:F=-1:IF B(X,Y)=
    8THEN FR=1:GOTO 370E
    LSE 370
320:W=W-1:X=0:Y=RND 4-1:
    P=1:Q=1:D=E:E=RND 7:
    SC=SC+(100-W):IF SC>
    SQ THEN SC=SQ
330:LOCATE 0,3:PRINT USI
    NG "########";SC
340:IF L<3 AND RND 100+(
    L=1)*20<5THEN E=8ELS
    E IF RND 100<5THEN E
    =9
350:SP=SP+1:IF SP>23AND
    L=1THEN E=10:SP=0
360:LOCATE 5,1:PRINT A$(
    E):GOTO 230
370:F=F+1:IF F>3 THEN 32
    0ELSE IF B(X,Y)=B(X,
    F)OR B(X,F)=8THEN 38
    0ELSE 370
380:IF F=Y THEN 370ELSE
    G=16-N
390:G=G-1:IF G<1THEN 370
    ELSE IF B(G,Y)=B(X,Y
    )OR B(G,Y)=8THEN 400
    ELSE 390
400:IF G=X THEN 390
410:IF B(X,Y)=B(G,F)OR B
    (G,F)=8THEN 420ELSE
    390
420:SX=0:IF B(X,Y)=B(X,F
    )AND B(G,Y)=B(G,F)AN
    D B(X,Y)=B(G,F)THEN
    IF B(X,Y)=8THEN 320E
    LSE IF B(X,Y)=7THEN
    SX=SX+1
430:SP=0:FOR I=150TO 100
    STEP -10:BEEP R,I,30
    :NEXT
440:IF Y>F THEN J=F:F=Y:
    Y=J
450:SS=0:H=200:FOR I=Y T
    O F:FOR J=X TO G:IF
    B(J,I)<>0THEN LOCATE
     8+J*2,I:PRINT "  ":
    SS=SS+B(J,I)*30*L*L:
    SX=SX-(B(J,I)=7):B(J
    ,I)=0:H=H-3:BEEP R,H
    ,20:Z=Z+1:NEXT :NEXT
     ELSE NEXT :NEXT
460:IF X<13THEN XX=8+X*2
    ELSE XX=32
470:LOCATE XX,INT ((Y+F)
    /2):PRINT SS:FOR I=1
    TO 5:BEEP R,H,20:NEX
    T :IF SX>0THEN SX=SX
    -1:SS=SS*2:GOTO 460E
    LSE SC=SC+SS
480:FOR I=Y TO F:H=0:FOR
     J=G TO 1 STEP -1:H=
    H+1+(X-H<1):IF B(X-H
    ,I)=0THEN J=1:NEXT :
    NEXT :GOTO 500ELSE B
    (J,I)=B(X-H,I):B(X-H
    ,I)=0
490:LOCATE 8+(X-H)*2,I:P
    RINT "  ":LOCATE 8+J
    *2,I:PRINT A$(B(J,I)
    ):NEXT :NEXT
500:FOR JJ=1TO 15:LOCATE
     8+JJ*2,INT ((Y+F)/2
    ):PRINT A$(B(JJ,INT
    ((Y+F)/2))):NEXT
510:IF Z>30THEN 610
520:GOTO 320
530:FOR I=100TO 77STEP 7
    :BEEP R,I,40:NEXT :I
    F X=15-NTHEN B(X,Y)=
    0:LOCATE 38,Y:PRINT
    "  ":SP=0:GOTO 600
540:FOR I=0TO 3:FOR J=2T
    O 15-N:IF J=X+1 AND
    I=Y THEN NEXT :NEXT
    :GOTO 560
550:IF B(J,I)=B(X+1,Y) T
    HEN B(J,I)=8:FOR II=
    0TO 10:LOCATE 8+J*2,
    I:PRINT "  ":LOCATE
    8+J*2,I:PRINT A$(8):
    BEEP R,88,5:BEEP R,1
    30,5:NEXT :NEXT :NEX
    T ELSE NEXT :NEXT
560:B(X,Y)=0:B(X+1,Y)=8-
    (X=15-N)*3:LOCATE 8+
    X*2,Y:PRINT "  ";A$(
    8):GOTO 600
570:FOR I=X TO 15-N:LOCA
    TE 6+I*2,Y:PRINT "
    ";A$(9):BEEP R,100,5
    :BEEP R,20,6:BEEP R,
    200,4:BEEP R,142,5:N
    EXT :SS=0
580:FOR I=1TO 15-N:SS=SS
    +B(I,Y)*100*L:B(I,Y)
    =0:NEXT :LOCATE 6+I*
    2,Y:PRINT "  ":LOCAT
    E 34-N*2,Y:PRINT USI
    NG "######";SS:SC=SC
    +SS:FOR I=0TO 200:NE
    XT :LOCATE 34-N*2,Y:
    PRINT "       "
590:IF SC>SQ THEN SC=SQ
600:LOCATE 0,3:PRINT USI
    NG "########";SC:D=E
    :E=RND (7-(L<3)):X=0
    :Y=RND 4-1:P=1:Q=1:W
    =W+1:LOCATE 5,1:PRIN
    T A$(E):GOTO 230
610:Z=0:IF N>7THEN 230
620:LINE (60+(15-N)*12,0
    )-(60+(14-N)*12,32),
    BF
630:LINE (60+(15-N)*12,0
    )-(60+(14-N)*12,32),
    R,&5555,BF:FOR I=0TO
     3:B(15-N,I)=11:LOCA
    TE 8+(15-N)*2,I:PRIN
    T A$(11):NEXT
640:BEEP R,200,60:BEEP R
    ,206,60:BEEP R,214,6
    0:M=0:N=N+1:GOTO 320
650:FOR I=1TO 6:LOCATE 8
    +X*2,Y:PRINT "  ":BE
    EP R,200,50:LOCATE 8
    +X*2,Y:PRINT A$(D):B
    EEP R,200,50:NEXT
660:IF INKEY$ <>""THEN 6
    60
670:LINE (111,5)-(170,17
    ),B:LINE (112,6)-(16
    9,16),R,BF:LOCATE 19
    ,1:PRINT "GAME OVER"
    :FOR I=100TO 136STEP
     6:BEEP R,I,80:NEXT
    :BEEP R,142,240
680:IF INKEY$ =""THEN 68
    0
690:IF SC<HS THEN 90ELSE
     CLS :LOCATE 11,0:PR
    INT "YOU ARE CHAMPIO
    N!!"
700:LOCATE 10,2:PRINT "I
    NPUT NAME!(6ﾓｼﾞﾏﾃﾞ)"
    :LOCATE 16,3:PRINT "
    ______":LOCATE 16,3:
    INPUT HN$
710:OPEN "E:ﾊｲｽｺｱ"FOR OU
    TPUT AS 1
720:PRINT #1,SC,HN$:CLOS
    E
730:CLS :PRINT "PUSH｢RUN
    ｣!!":END
740:REM : ﾌｧｲﾙｻｸｾｲ
750:HS=3000:HN$="KSOFT"
760:OPEN "E:ﾊｲｽｺｱ"FOR OU
    TPUT AS 1
770:PRINT #1,HS,HN$:CLOS
    E
780:'CORORON2 (KGC-024)
790:'PROGRAM N,KONDO
800:'THANKS...
810:'ﾌﾅﾊﾞｼ ﾆｼｺｳ 3-B
820:'NO.32 ﾅｶｶﾞﾜ ｹｲ
830:'TEL (0474)48-21XX
```

PC-E500

★私のパソコン(MSX2)が今朝，9：30に息を引き取りました。つきましては葬儀を行ないたいと思いますので，みなさま御出席くださいませ。(宮城県石巻市・阿部隆志18才)……【影：ダメだよ。埋葬とかいってゴミを捨てたりしちゃ。】

BM特選

THE GAME MUSIC ザ・PROGRAM CORNER

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム・コーナー

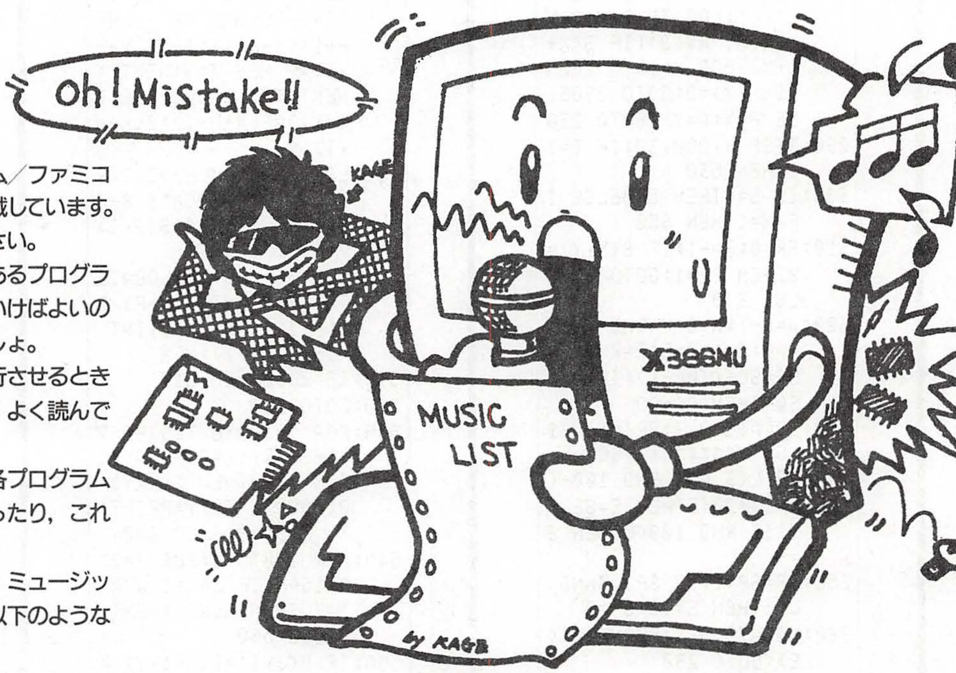
本コーナーは，ビデオゲーム／パソコン・ゲーム／ファミコン・ゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，ベーマガ・ミュージック・スタッフが各プログラムの批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く），②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード（X-BASIC Ver.2.0）等，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

PC-8801mkII SR以降＋サウンドボードII
＋ぴっける君用

ザ
ゲーム
ミュージック
プログラム

ジェノサイド
GENOCIDE
～Stage3-1～
©ZOOM

Silpheed

ごあいさつ

Reformers No.56のSilpheedです。9月号のプリルラ打ち込んでくださいましたでしょうか？　かなり長いですが，98ユーザーのかたはぜひ打ち込んでくださいね。

さて，今回は88で作ってみました。今回の曲は「GENOCIDE」から「Stage 3-1」です。

プログラムについて

「ぴっける君」を使用しています。PCMは使用していません（スキームもミスティブルーも持っていない／泣)。

「ぴっける君」を使うのははじめてでまだ慣れていないため，プログラムは結構汚いと思います。でも，今まで98のBASICでひんひん言いながらYコマンドを並べていたのに比べれば見やすいでしょう（笑)。プリルラよりは100倍綺麗です（苦笑)。

肝心の曲についてですが，結構似ていると思います。ただ，X68Kでゲーム中に鳴っている曲と，CDに収録されている曲では微妙に違う(CDに収録する際に手を加えたらしい）のですが，私は両方を聴きながら作ったので，両方を足して2で割ったような曲になっています。悪しからず（笑)。

その他

88はFM音源が6音も使えていいですね。ドライバも高機能だし。ただ，PCMデータを市販のゲームから取るというのは……うーん。NAGDRVみたいに「Disk―ぴっける」とか発売して，共通のPCMファイルを提供してくれればいいのですが。

GORRY先生より一言

98の常連さんが88へ進出です。音楽を組む環境においては88のほうが上ですから，まだまだいけるでしょう。

メロディー・ラインがきれいに再現されています。PCMが使えるともっといいのでしょうが……まあしかたなし，と。

「2Dのディスクがない」というユーザーへ。2DDは問題なく，2HDはときどき使用できます。裏ワザでした。

GENOCIDE～Stage3-1～のミュージック・プログラム・リスト

```
100 ' Genocide Stage 3-1 (c)ZOOM
110 '   save "GENO31.MUS"
120 '
130 '                 G E N O C I D E
140 '
150 '              Stage 3-1   (c) ZOOM
160 '
170 '                        Programed by Silpheed ( Reformers No.56 )
180 '
190 '   ---------- init.
200 '
210 DEFINT A-Z:DEFSTR A-J:OPTION BASE 0
220 DIM A(7),B(7),C(7),D(22),E(22),F(13),G(27),J(26)
230 CMD INIT(L)
240 '
250 '   ---------- YM-2608 Voice set
260 '
270 CMD VSET (1,
280 '
290 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  1,
300 '                                                  Synth 1
310 DATA 26,  0,  0,  5,  6, 28,  0,  1,  3,  0,
320 DATA 28,  0,  0,  7,  2, 42,  0,  5,  7,  0,
330 DATA 28,  0,  8,  0,  1, 48,  0,  1,  0,  0,
340 DATA 28,  0,  8,  7,  2,  0,  0,  2,  0,  0)
350 '
360 CMD VSET (2,
370 '
380 DATA 57, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  1,
390 '                                                  Synth 2
400 DATA 31,  8,  0,  5,  6, 26,  0,  2,  3,  0,
410 DATA 31,  5,  2,  7,  2, 30,  0,  1,  0,  0,
420 DATA 31,  3,  0,  5,  3, 33,  0,  3,  7,  0,
430 DATA 31,  3,  0,  7,  2,  0,  0,  1,  0,  0)
440 '
450 CMD VSET (3,
460 '
470 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
480 '                                                  Synth 3
490 DATA 26,  2,  0,  8,  0, 28,  0,  1,  0,  0,
500 DATA 26,  0,  0, 10, 15, 38,  0,  0,  0,  0,
510 DATA 26,  0,  0, 10,  7, 40,  1,  1,  0,  0,
520 DATA 26,  6,  0,  8,  1,  0,  0,  2,  0,  0)
530 '
540 CMD VSET (4,
550 '
560 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
```

★マイコンルームにハガキをだしはじめてから，OFに載らなくなってしまった。まさか，マイコンルームに乗りかえたと思って，怒ってるんじゃ…。(千葉県館山市・偽善者19才)……【影：つぐ美ちゃんの，女ゴロゴロをもてあそんでっ！つぐ美：それを言うなら，女ゴコロ！】

```
570 '
580 DATA 21,  5,  5,  6,  2, 24,  0,  1,  7,  0,                    Synth 4
590 DATA 21,  4,  0,  6,  2, 52,  0,  8,  0,  0,
600 DATA 21,  1,  0,  6,  3, 40,  0,  0,  0,  0,
610 DATA 21,  2,  0,  5,  2,  0,  0,  2,  0,  0)
620 '
630 CMD VSET (5,
640 '
650 DATA 59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
660 '                                                              Electric Bass
670 DATA 31, 12,  4,  8,  5, 37,  0,  4,  0,  0,
680 DATA 31, 10,  8,  8,  5, 31,  0,  0,  0,  0,
690 DATA 31, 18, 10,  8,  5, 40,  1, 11,  0,  0,
700 DATA 31, 12,  8,  8,  5,  0,  0,  1,  0,  0)
710 '
720 CMD VSET (6,
730 '
740 DATA 59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
750 '                                                              Tom - Tom
760 DATA 31,  4,  0,  1,  0, 15,  0, 11,  0,  0,
770 DATA 31, 21,  4,  1, 12, 22,  1,  4,  3,  0,
780 DATA 31, 26,  0, 15, 15,  7,  1,  4,  0,  0,
790 DATA 31, 14,  0,  7,  0,  2,  1,  3,  0,  0)
800 '
810 '  ---------- MML Set
820 '
830 A(0)="@1 Q8 L8 @V90 O5 @M
840 A(1)="|: R4E4.DR4E1C1D1 :| @2 @V94 |: EEERR2R1C1D1 :|
850 A(2)="@1 @V94 |: C1C2C2D1D2D2E1E2E2D1D2D2 :|
860 A(3)="O5 @V90"+A(1):A(4)=A(2)
870 A(5)="O5 |: G1G1A1A1G1G1A1G1 :| @V90 O5 |: R4E4.DR4E1C1D1 :|
880 A(6)="|: EEERREREREERE2DDDRRDRDRDDRD2CCCRRCRCRCCRC2DDDRRDRDRDDRD2 :|
890 A(7)="|: G1G1A1A1G1G1A1G1 :|
900 FOR Z=0 TO 7:CMD 1,A(Z):NEXT
910 '
920 B(0)="@1 Q8 L8 @V90 O5 @M
930 B(1)="|: R4C4.<B>R4C1<A1B1> :| @2 @V94 |: CCCRR2R1<A1B1> :|
940 B(2)="@1 @V90 < |: A1A2A2B1B2B2>C1C2C2<B1B2B2 :|
950 B(3)="O5 @V90"+B(1):B(4)=B(2)
960 B(5)="O5 |: E1E1F1F1E1E1F1E1 :| @V90 O5 |: R4C4.<B>R4C1<A1B1> :|
970 B(6)="|: CCCRRCRCRCCRC2<BBBRRBRBRBBRB2AAARRARARAARA2BBBRRBRBRBBRB2> :|
980 B(7)="|: E1E1F1F1E1E1F1E1 :|
990 FOR Z=0 TO 7:CMD 2,B(Z):NEXT
1000 '
1010 CMD MSET(D,"@6O2@V107P2(B,G)16P3(G,E)16(E,C)16P1(2C,1A)16P3")
1020 CMD MSET(E,"@6O2@V107P2|:(B,G)16:|P3|:(G,E)16:|1:(E,C)16:|P1|:(2D,1C)16:|P3
")
1030 C(0)="@1 Q8 L8 @V90 @M O5
1040 C(1)="|: R4A4.GR4A1F1G1 :| @2 @V94 < |: AAARR2R1F1/G1 :| G2. d O5
1050 C(2)="@1 @V90 |: F1F2F2G1G2G2A1A2A2G1G2 / e @1@V90 :| G2
1060 C(3)="O5 @V90"+C(1)
1070 C(4)="@1 @V90 |: F1F2F2G1G2G2A1A2A2G1G2/G2 :| G4 d @1@V90
1080 C(5)="O5 |: C1C1C1C1<B1B1>C1 / C2 e @1@V90 :| C1 O5 |: R4A4.GR4A1F1G1 :|
1090 C(6)="|: AAARRARARAARA2GGGRRGRGRGGRG2FFFRRFRFRFFRF2GGGRRGRGRGGRG2 :|
1100 C(7)="|: C1C1C1C1<B1B1>C1 / C2. d @1@V90 :| C2 e @1@V90
1110 FOR Z=0 TO 7:CMD 3,C(Z):NEXT
1120 '
1130 D(0)="@1 Q8 L8 @M @V90 O6
1140 D(1)="|: R4E4.DR4E1C1D1 :| @3 @V97 H3
1150 D(2)="|: R2 (D,E)16.&E32DRCR<BRARGRF1^8(F,G)16.&G8^32BG>C(C+,D)16&D4^16 :|
1160 D(3)="<|:(D+,F)16.&F8^32^2^4(D+,F)16.&F8^32EFRFRG1^8(F,G)16.&G8^32ABRARG /
1170 D(4)=">(D,E)16.&E8^32^2^4(D,E)16.&E8^32DCR<BRA8&A1&A1 :|
1180 D(5)=">(D,E)16.&E8^32&E2.&E1&E1&E1 @1 @V90 O6 H0
1190 D(6)=D(1):D(7)=D(2):D(8)=D(3):D(9)=D(4):D(10)=D(5)+"@3 @V97 H3 |:"
1200 D(11)="C1<E4G>CR(F,G)16&G16RF8^2^4^8F(D+,F)16.&F8^32EDR(F,G)16&G16RE2..R
1210 D(12)="E(D+,F)16.&F8^32EDRCR(5A+,6C)16.&C32^2^4^8C(5A+,6C)16.&C8^32
1220 D(13)="<BARBR> / (5A+,6C)16.&C32 :|
1230 D(14)="(5A+,6C)16.&C32 @1 @V90 O6"+D(1)
1240 D(15)="O6 L16 (D,E)16.&E8^32^2^4CDC8<B>C<B8ABA8GAG8FGF8EFE8DED8CDC8D1
1250 D(16)="F.A.>C<D.>C.<B>C2FEFAGFEC^2<B>CDEFGABGAGDD4(G,B)8^32&B8..^2AB>
1260 D(17)="(C,E)8^32&E.^2^4 |: EDCEDCDE :|D1<CDEFGEFGAFAGFDFA>(C,E)8^32&E8..^2
1270 D(18)="DE(F,A)8^32&A.^2^4AGFEGFED<AB>CD<B>CDECDEFDEFGEFGAFGAB< L8 |:
1280 D(19)=D(11):D(20)=D(12):D(21)=D(13):D(22)="(5A+,6C)16.&C32 @1"
1290 FOR Z=0 TO 22:CMD 4,D(Z):NEXT
1300 '
1310 E(0)="@1 Q8 L8 @M @V90 O6
1320 E(1)="|: R4C4.<B>R4C1<A1B1> :| @3 @V94 H7 R32
1330 E(2)=D(2):E(3)=D(3):E(4)=D(4)
1340 E(5)=">(D,E)16.&E8^32&E2.&E1&E1&E2.... @1 @V90 O6 H0
1350 E(6)=E(1):E(7)=E(2):E(8)=E(3):E(9)=E(4):E(10)=E(5)+"@3 @V94 H7 R32 |:"
1360 E(11)=D(11):E(12)=D(12):E(13)=D(13)
1370 E(14)="(5A+,6C)16. @1 @V90 O6"+E(1)
1380 E(15)=D(15):E(16)=D(16):E(17)=D(17):E(18)=D(18):E(19)=D(11):E(20)=D(12)
1390 E(21)=D(13):E(22)="(5A+,6C)16. @1"
1400 FOR Z=0 TO 22:CMD 5,E(Z):NEXT
1410 '
1420 F(0)="@5 Q8 L8 @V100 @M O3
1430 F(1)="|: R4A4.GR4A2R>>ED<A<FF>F<FFF>F<F4G>G<GGG>G<G :|
1440 F(2)="|: AAARR2R1FF>F<FFF>F<FGG>G<GGG>G<G :| |:
1450 F(3)="|:4 FF>F<F :| |:4 GG>G<G :| |:4 AA>A<A :| / |:3 GG>G<G :| >CD<BG :|
1460 F(4)=">>|:4 ED<A> :| ED<AE<"
1470 F(5)=F(1):F(6)=F(2):F(7)=F(3):F(8)=F(4)+"> |:"
1480 F(9)="|:8 C>C< :| |:8 F>F< :| |:8 E>E< :| |:4 C>C< :| G>G<F>F<E>E<D>D< :|
1490 F(10)="<"+F(1)
1500 F(11)="|: AAARRARARAARA16R16>A16R16<A4GGGRRGRGRGGRG16R16>G16R16<G4FFFRRFR
1510 F(12)="FRFFRF16R16>F16R16<F4GGGRRGRGRGGRG16R16>G16R16<G16R16>G16R16 :| |:
1520 F(13)=F(9)
1530 FOR Z=0 TO 13:CMD 6,F(Z):NEXT
1540 '
1550 CMD ESET(1:255,255,  4, 44, 14,255):CMD ESET(2:255,255,  3, 44, 14,255)
1560 CMD MSET(F,"@1W18V8C"):CMD MSET(G,"@2W1V11C"):CMD MSET(H,"@1W2V9C")
1570 G(0)="P2 V11 R8 f16f16 @M
1580 G(2)="g4R8f4.g4f4R4f4g4f4R4f4g4f4R4f8f16f8.f16f16
1590 G(3)="g4R8f4.g4f4R4f4g4f4R4f4g4f4R4f4
1600 G(4)="|: R4f4R4f4R4f4R4f4 g4f4R4f4g4f4R8 / R8f4 :| f8R4
1610 G(5)="g4f4R4f4 |:3 R4f4R4f4 :|
1620 G(6)="|:3 R4f4R4f4 :| R4f4R2
1630 G(7)=G(5)
1640 G(8)="|:2 R4f4R4f4 :| g4f4R4f4 R4f4R4f8f16f8.f16f16
1650 G(9)=G(2):G(10)=G(3):G(11)=G(4):G(12)=G(5)
1660 G(13)="|:3 R4f4R4f4 :| R4f4R4f8R8
1670 G(14)=G(5)
1680 G(15)="|:2 R4f4R4f4 :| g4f4R4f4 R4f4R8f8R4
1690 G(16)="g4f4R4f4 |:3 R4f4R4f4 :|
1700 G(17)="|:3 R4f4R4f4 :| R4f4R2
1710 G(18)=G(5)
1720 G(19)="|:3 R4f4R4f4 :| g4f4R4f8f16f8.f16f16
1730 G(20)=G(2):G(21)=G(3)
1740 G(22)="g4f4.R8f8R4R8f4R4f4 |:2 R4f4.R8f8R4R8f4R4f4 :|
1750 G(23)="R4f4.R8f8R4.f4R8f8h4 |:3 R4f4.R8f8R4.f4R4f4 :| R4f4.R8f8R4.f4R8f8h4
1760 G(24)=G(16)
1770 G(25)="|:3 R4f4R4f4 :| R4f4R8f8R4
1780 G(26)=G(18)
1790 G(27)="|:3 R4f4R4f4 :| g4f4R2 R8f16f16
1800 FOR Z=0 TO 27:CMD 7,G(Z):NEXT
1810 '
1820 CMD MSET (A,"@1V8C"):CMD MSET (B,"@2V9C"):CMD MSET(C,"@3V9C")
1830 J(0)="R8b16b16 @M
1840 J(1)="c4a8b4.c4b4a8a8b4c4b4a8a8b4c4b4a8a8b8b16b8.b16b16
1850 J(2)="c4a8b4.c4b4a8a8b4c4b4a8a8b4c4b4a8a8b4
1860 J(3)="|: a8a8b4a8a8b4a4b4a8a8b4 c4b4a8a8b4c4b4a8 / a8b4 :| b8R4
1870 J(4)="c4b4a8a8b4 |:3 a4b4a8a8b4 :|
1880 J(5)="|:3 a4b4a8a8b4 :| a8a8b4R2
1890 J(6)=J(4)
1900 J(7)="|:2 a4b4a8a8b4 :| c4b4a8a8b4 a4b4a8a8b8b16b8.b16b16
1910 J(8)=J(1):J(9)=J(2):J(10)=J(3):J(11)=J(4)
1920 J(12)="|:3 a4b4a8a8b4 :| a8a8b4a8a8b8a8
1930 J(13)=J(4)
1940 J(14)="|:2 a4b4a8a8b4 :| c4b4a8a8b4 a4b4a8b8R4
1950 J(15)="c4b4a8a8b4 |:3 a4b4a8a8b4 :|
1960 J(16)="|:3 a4b4a8a8b4 :| a4b4R2
1970 J(17)=J(4)
1980 J(18)="|:3 a4b4a8a8b4 :| c4b4a8a8b8b16b8.b16b16
1990 J(19)=J(1):J(20)=J(2)
2000 J(21)="c4b4.a8b8a4a8b4a4b4 |:2 a8a8b4.a8b8a4a8b4a4b4 :|
2010 J(22)="a8a8b4.a8b8a4a8b4a8b8R4 |:3 a8a8b4.a8b8a4a8b4a4b4 :| a8a8b4.a8b8a4a8
b4a8b8R4
2020 J(23)=J(15)
2030 J(24)="|:3 a4b4a8a8b4 :| a4b4a8b8R4
2040 J(25)=J(17)
2050 J(26)="|:3 a4b4a8a8b4 :| c4b4R2 R8b16b16
2060 FOR Z=0 TO 26:CMD 11,J(Z):NEXT
2070 '
2080 ' ---------- play
2090 '
2100 CMD TEMPO(185):CMD PLAY()
```


★ベーマガ12月号を買った。OFコーナーに僕がでていた。うれしかった。ガバッ！……夢じゃなかった(わーい)。よし，これからも送るぜい。(石川県加賀市・**少年A副部長13才**)……【**影**：ほっぺをつねってごらん。**編**：なにもそこまでしなくても…。**影**：念には念を…。】　影

ザ
ゲーム
ミュージック
プログラム

PC-9801シリーズ互換機(MS-DOS版
N88BASIC(86)V6.0)用

聖剣伝説2(せいけんでんせつ)
～タイトル・ミュージック～
©スクウェア

塩崎 拓也

お初にお目にかかる

購読7年目にして，念願の初投稿だ。最近はゲーム・ミュージックもほとんど聞いとらんし，PLAY文も使わなくなって久しいのだが，腕は鈍っとらん。とゆうわけで，今回は新らし物好きの読者と担当に贈る，聖剣伝説2タイトル・ミュージックforN88BASIC(86)MS-DOS版だ。本体に付属のBASICしかない人は，最初のほうのCLEARを書き換えるだけで動くぞ。

曲について

最初はエンディングの曲にしようかと思うたが，いかんせん長すぎる。あの飛んでいる進行とか，どことなくチックコリアっぽいリフ（どこがだ）とか，ジャコみたいなベースがよかったのだがな。

さて，この曲は，8/6に秋葉原に行った人は必ず耳にしているだろう。それほどいろんなところでかかってた曲だ。最初のAm→D→Am→Bbがなかなかモーダルでよろしい。

苦労した点

うちのBX君は，EMSエミュレートを使う関係上サウンドロムを殺しとるんで，それの対応に苦労したな。最初EMSへ転送してたのだが，インタプリタのあほんだらがなぜファンクション・キー・リストで上書きしよる。思わず「タコ吸い防止かメガロムか(いずれもMSX上級ユーザー向けギャグ)」などと思うてしもうたぞ。しゃーないんでTSRにしてやって，おまけにSOUND．EXEとサウンドBIOSにパッチをあててやったらうごいた。これに半日かかってもうた。え，プログラムかい？　曲が短い割にプログラムは長いが，大した苦労しとらんわい。もっとも，時間と手間だけはかけとるがの。まあ諸君，いろいろと研究して学んでくれたまえ。

最後に

またいろんな文体を試したいと思うのだが，FEPが辛そうだ。だいたいベーマガの投稿者の文を読んどると，個性が無さすぎていかん。

いまうちのBXには，PC-9801-86なるボードがささっとる。これ，スペックは良いんだが，全然資料が見あたらん(以上高飛車文体おわり)。

さて，ここからは口調が変わるほど重要です。編集部の方へお願い致します。このボードの技術資料の入手方法を調べていただけないでしょうか。もし教えていただければ貴誌上に還元したいと思うのですが。㊛

GORRY先生より一言

DOS-BASIC用ですが，100行をCLEAR，8E00くらいにすればROM-BASICでも使えるはずです。

「MS-DOSを投稿用ディスクに組み込んでいいのですか」という質問がありました。MS-DOSだけはやめておいたほうがいいでしょう。ROM版DISK-BASICとちがって「システムがないから編集部で起動できなかった」なんてことはないでしょうし。

聖剣伝説2～タイトルミュージック～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 'SAVE "TITLE.SD2
20 '
30 '
40 '                          聖剣伝説2
50 '                     タイトルミュージック
60 '
70 '                  Programmed by T.Shiozaki
80 '
90 '
100 CLEAR &H2000        'CLEAR ,&H8000  '<-FOR DISK BASIC USER(640KB)
110 PLAY ALLOC 8192,8192,8192,8192,8192,8192
120 DEFINT I-W:DEFSTR A-F,X-Z
130 DIM V1[4,9],V2[4,9],V3[4,9],V4[4,9],V5[4,9],V6[4,9]
199 '音色設定
200 SG=VARPTR(V1[0,0],1):OF=VARPTR(V1[0,0],0):GOSUB *TONE:VOICE 1,V1
210 SG=VARPTR(V2[0,0],1):OF=VARPTR(V2[0,0],0):GOSUB *TONE:VOICE 2,V2
220 SG=VARPTR(V3[0,0],1):OF=VARPTR(V3[0,0],0):GOSUB *TONE:VOICE 3,V3
230 SG=VARPTR(V4[0,0],1):OF=VARPTR(V4[0,0],0):GOSUB *TONE:VOICE 4,V4
240 SG=VARPTR(V5[0,0],1):OF=VARPTR(V5[0,0],0):GOSUB *TONE:VOICE 5,V5
250 SG=VARPTR(V6[0,0],1):OF=VARPTR(V6[0,0],0):GOSUB *TONE:VOICE 6,V6
498 '音色設定サブ
499 GOTO *START
500 *TONE
510 DEF SEG=SG
520 FOR I=0 TO 4
530  FOR J=0 TO 9
540   READ VALUE
550   IF I=0 OR J>5 THEN 590
560   IF J=5 THEN VALUE=127-VALUE:GOTO 590
570   IF J=3 OR J=4 THEN VALUE=15-VALUE:GOTO 590
```

PC-9801シリーズ

★「X68000」を，「えっくすろくはちまるまるまる」と読んだら，友達にバカにされた。ちがうんですか？(北海道札幌市・広瀬雅文13才)
……【影：あってるよ。ねぇ，つぐ美ちゃん。つぐ美：あっ，コピーの途中だったわ。影：…編くん？ぼくは，コーヒーでも…。影：…。】

```
580   VALUE=31-VALUE
590   POKE OF,VALUE AND 255
600   IF VALUE<0 THEN POKE OF+1,255 ELSE POKE OF+1,VALUE ¥ 256
610   OF=OF+10
620  NEXT
630  OF=OF-98
640 NEXT
650 RETURN
1000 '
1010 '      ストリングス
1020 '
1030 '      AF  OM WF SYNC  SPEED   PMD   AMD PMS
1040 DATA  52, 15, 0,   0,      0,    0,    0,  0, 0,0
1050 '      AR  DR  SR  RR  SL    TL KS  ML  DT AMS
1060 DATA  31,  0,  0,  0,  0,   27, 0,  8,  3,  0
1070 DATA  13,  8,  0,  9,  1,    0, 0,  8,  3,  0
1080 DATA  31,  0,  0,  0,  0,   21, 0,  8, -3,  0
1090 DATA  11,  8,  0,  9,  1,    0, 0,  8, -3,  0
1100 '
1110 '      コーラス
1120 '
1130 '      AF  OM WF SYNC  SPEED   PMD   AMD PMS
1140 DATA   7, 15, 0,   0,      0,    0,    0,  0, 0,0
1150 '      AR  DR  SR  RR  SL    TL KS  ML  DT AMS
1160 DATA   7,  0,  0,  7,  1,   18, 3,  2,  3,  0
1170 DATA   6,  0,  0,  7,  2,   16, 3,  4,  3,  0
1180 DATA   7,  0,  0,  7,  1,   18, 3,  2, -3,  0
1190 DATA   8,  0,  0,  7,  2,   61, 3, 14, -3,  0
1200 '
1210 '      フルート
1220 '
1230 '      AF  OM WF SYNC  SPEED   PMD   AMD PMS
1240 DATA  59, 15, 2,   4, 15000,   40,  100,  1, 0,0
1250 '      AR  DR  SR  RR  SL    TL KS  ML  DT AMS
1260 DATA  31, 18,  0,  0,  3,   40, 0,  8,  0,  0
1270 DATA  16, 13,  2, 10,  5,   50, 0,  8,  3,  0
1280 DATA  31,  0,  0,  0,  0,   60, 0,  4, -1,  0
1290 DATA  18,  4,  0, 10,  1,    0, 0,  4,  0,  3
1300 '
1310 '      フレットレスっぽいエレキベース
1320 '
1330 '      AF  OM WF SYNC  SPEED   PMD   AMD PMS
1340 DATA  58, 15, 0,   0,      0,    0,    0,  0, 0,0
1350 '      AR  DR  SR  RR  SL    TL KS  ML  DT AMS
1360 DATA  31,  0,  0,  0,  0,   40, 0,  1, -1,  0
1370 DATA  18, 14,  0, 10,  3,   60, 0, 10,  3,  0
1380 DATA  31, 14,  4,  0,  2,   32, 0,  1, -7,  0
1390 DATA  20,  7,  5, 10,  1,    0, 0,  2,  1,  0
1400 '
1410 '      ベル
1420 '
1430 '      AF  OM WF SYNC  SPEED   PMD   AMD PMS
1440 DATA  60, 15, 0,   0,      0,    0,    0,  0, 0,0
1450 '      AR  DR  SR  RR  SL    TL KS  ML  DT AMS
1460 DATA  31, 16,  0,  0,  1,   37, 0, 12,  3,  0
1470 DATA  22, 14,  6,  9,  5,    0, 0,  4,  3,  0
1480 DATA  31, 15,  0,  0,  3,   31, 0,  8, -3,  0
1490 DATA  22, 12,  6,  9,  5,    0, 0,  4, -3,  0
1500 '
1510 '      無音
1520 '
1530 '      AF  OM WF SYNC  SPEED   PMD   AMD PMS
1540 DATA   0, 15, 0,   0,      0,    0,    0,  0, 0,0
1550 '      AR  DR  SR  RR  SL    TL KS  ML  DT AMS
1560 DATA  31, 31, 31, 15, 15,  127, 3,  0,  0,  0
1570 DATA  31, 31, 31, 15, 15,  127, 3,  0,  0,  0
1580 DATA  31, 31, 31, 15, 15,  127, 3,  0,  0,  0
1590 DATA  31, 31, 31, 15, 15,  127, 3,  0,  0,  0
2999 *START
3000 'A
3010 'ストリングス（ＦＦＶからのきたないやつね・・ＦＭでは辛い）
3020 A0="Y38,150T80MB@1L64Q8@V109 R8
3030 B0="            MB@1L64Q8@V106 R8
3040 C0="            MB@1L64Q8@V106 R8
3050 A1="O2C8...^2RD16..RE16..RD 8...^2R<A16..RB16..R>
3060 B1="O2E2.....R              F+2.....R
3070 C1="O1A2.....R              A 2.....R
3080 A2="  C8...^2RD16..RE16..RF 8...RB-16..RA16..RG16..^4RE16..R
3090 B2="  E2.....R              D 2.....R
3100 C2="  A2.....R              B-2.....R
3110 A3="F8...^2RE16..RD16..R<G8...^2RG16..RA16..R
3120 B3="C2.....R               E2.....R
3130 C3="A2.....R              >C2.....R
3140 A4="B-4.... RF16..^4RA-16..RG2.....R@6@4@V119O2
3150 B4="C 2.....R                <B2.....R@6@5@V105O5
3160 C4="E-2.....R                 D2.....R@6@3@V123O5
3170 'リフレクティングヤノビ（これはベルじゃなくてピアノだよ）
3180 '  ５年くらい前、似たような方法で効果音モードを使用し、
3190 ' HOT SNOW のマレットを和音で鳴らしたり、
3200 ' THEME OF SPACE HARRIER の金属っぽいＥ．ベース（！！）を
3210 '  作ったのをおもいだすなあ。
3220 DIM X[50],Y[50]:RESTORE *SKIP1
3230 I=0
3240 *LOOP1
3250  READ X,J
3260  IF X="" THEN *SKIP1
3270  X[I]="  V13"+X+"V6"+RIGHT$(X,2)+"32."
3280  Y[I]="RRV10"+X+"V6"+RIGHT$(X,2)+"32."
3290  FOR K=1 TO J-2
3300   X[I]=X[I]+"V10"+RIGHT$(X,2)+"V6"+RIGHT$(X,2)+"32."
3310   Y[I]=Y[I]+"V10"+RIGHT$(X,2)+"V6"+RIGHT$(X,2)+"32."
3320  NEXT
3330  X[I]=X[I]+"V10"+RIGHT$(X,2)+"V6"+RIGHT$(X,2)+"32."
3340  Y[I]=Y[I]+"V10"+RIGHT$(X,2)+"V6"+RIGHT$(X,2)+"  "
3350 I=I+1:GOTO *LOOP1
3360 *SKIP1
3370 DATA " E ",4, "<A ",4, ">G ",6, " C ",2
3380 DATA " D ",4, " D ",2, " E ",2, "<A ",8
3390 DATA ">E ",4, "<A ",4, ">G ",6, " C ",2
3400 DATA " D ",2, " E ",2, " D ",2, " C ",2, " D ",6, " E ",2
3410 DATA " F ",4, " C ",4, " A ",6, " F ",2
3420 DATA " G ",2, " E ",2, " D ",2, " E ",2, " C ",4, " C ",2, " C ",2
3430 DATA " E-",2, " C ",2, "<B-",2, ">C ",2, "<G ",6, " F ",2
3440 DATA " G ",16
3450 DATA "",0
3460 D0="   MBL64Q8 R8 O6!
3470 E0="   MBL64Q8 R8 O6
3480 F0="   MBL64Q8 R8 O6
3490 'B
3500 'ベース（ＦＦＩＶのころからアクの強い音たね）
3510 A5="A16..^2R>E16..R>C16..RE16..RD16..^2R<B16..RG16..RD16..R<
3520 A6="A16..^2R>E16..RA16..R>C16..R<B-16..^2R>F16..RE16..RD16..R
3530 A7="C16..^2R<B16..RG16..RD16..RC16..^2R>C16..R<G16..RE16..R
3540 A8="A-4....RB-16..^4RD16..RC16..^4R>C16..R<
3550 A8=A8+"C32.RF32.RG32.R>C32.R<F32.RG32.R>C32.RF32.R
3560 'フルート（リコーダーっぽい）
3570 C5="E8...R<A8...R>G16..^4RC16..RD8...RD16..RE16..R<A4....R>
3580 C6="E8...R<A8...R>G16..^4RC16..RD16..RE16..RD16..RC16..RD16..^4RE16..R
3590 C7="F8...RC8...RA16..^4RF16..RG16..RE16..RD16..RE16..RC16..^4RC16..R
3600 C8="E-16..RC16..R<B-16..R>C16..R<G16..^4RB-16..R>C2.....R@6@2O5
3610 'コード（ソーサリアンみたいになっちゃったけど、本当は弦）
3620 D5="O5V12EV9E8...V8E4V7E4V6E4V12F+V8F+8...V8F+4V7F+4V6F+4
3630 F5="O5V12CV9C8...V8C4V7C4V6C4V12D V8D 8...V8D 4V7D 4V6D 4
3640 D6="  V12EV9E8...V8E4V7E4V6E4V12F V8F 8...V8F 4V7F 4V6F 4
3650 F6="  V12CV9C8...V8C4V7C4V6C4V12D V8D 8...V8D 4V7D 4V6D 4
3660 D7="  V12FV9F8...V8F4V7F4V6F4V12E V8E 8...V8E 4V7E 4V6E 4
3670 F7="  V12CV9C8...V8C4V7C4V6C4<V12G V8G 8...V8G 4V7G 4V6G 4
3680 D8="  V12E-V9E-8...V8E-4V12D V9D 8...V8D 4V12FV9F8...V8F4V12EV9E8...V8E4
3690 F8=" <V12A-V9A-8...V8A-4V12B-V9B-8...V8B-4V12GV9G8...
3700 F8=F8+">V12DV9D32.V12EV9E32.V12FV9F32.V12GV9G32.
3710 F8=F8+"V12CV9C32.V12FV9F32.V12GV9G32.V12AV9A32.
3720 F8=F8+"V12AV9A32.V12BV9B32.>V12CV9C32.V12DV9D32.L32O7
3730 'マレット（手抜き）
3740 B5=   "A 16..R D 16..R E 16..R G16..R A 16..RD 16..RE16..R B 16..R
3750 B5=B5+"A 16..R C 16..R F+16..R G16..R F+16..RD 16..RC16..R E 16..R
3760 B6=   "A 16..R D 16..R E 16..R G16..R A 16..RD 16..RE16..R>C 16..R<
3770 B6=B6+"B-16..R E 16..R F 16..R G16..R B-16..RE 16..RF16..R G 16..R
3780 B7=   "A 16..R F 16..R G 16..R D16..R A 16..RF 16..RG16..R D 16..R
3790 B7=B7+"G 16..R C 16..R D 16..R<B16..R>G 16..RC 16..RD16..R<G 16..R>
3800 B8=   "E-16..R<B-16..R>C 16..R F16..R B-16..RE-16..RF16..R<B-16..R>>
3810 B8=B8+"C32.^48R<G32.^48RB-32.^48RF32.^48RG32.^48RD32.^48R
3820 B8=B8+"C32.RF32.RG32.RA32.RFRGRARBRARBR>CR
```


★つぐ美さん，あなたがそんなに美しいのなら，イラストやマンガばかりでてでてこないで，たまには写真でてできたらどうですか？せっかくの美しい顔もイラストやマンガになってしまっては，もったいない？（北海道旭川市・三栗研司16才）……【つぐ美：ほんとねっ！】

```
3830 B8=B8+"Z16,0Z17,0Z18,0Z19,0D@6R@2O4
3840 'C
3850 'ベース
3860 X1="G4...R<<F4...R>>"
3870 X2="A8..R<A8..R> A16.R< A16.RA8..R>"
3880 X3="A8..R<A8..R>>A8..R<<     A8..R>"
3890 A9="T160L32"+X1+X1+X1+X1+"<"
3900 AA=           X2+X2+X2+"A8..R<A8..R> C16.RG16.R>C16.RF16.R
3910 AC=           X3+X3+X3+"A8..R<A8..R>>A16.RE16.R<A16.RG16.RT80L64
3920 'コーラス(本当はアーなのに、ウーになっちゃった)
3930 C9="L32C2....RD 2....RC2....RD 2....R
3940 B9="L32A2....RB 2....RA2....RB 2....R>
3950 CA="   E2....RF+2....RG2....RF+2....R<
3960 BA="   C2....RD 2....RE2....RD 2....R<
3970 CB="   A2....RB 2....RA2....RB 2....R>
3980 BB="   F2....RG 2....RF2....RG 2....R
3990 CC="   C2....RD 2....RC2....RD 2....R< L64
4000 BC="   A2....RB 2....RA2....RB 2....R<<L64@6@1@V100
4010 CC=CC+"Z26,113Z27,115Z28,113Z29,70
4020 'アルペジオ(コーラス、ストリングス)
4030 X1="V11CV10C8..<V11CV10C8..<V11BV10B8..>V11CV10C8..>"
4040 X2="V11EV10E8.. V11BV10B8.. V11AV10A8.. V11GV10G8.. "
4050 X3="V12C V10C 16..V12D V10D 16.."
4060 X4="V12D V10D 16..V12C V10C 16.."
4070 X5="V12F+V10F+16..V12G V10G 16.."
4080 X6="V12G V10G 16..V12F+V10F+16.."
4090 D9="O6L32"+X1+X1+X1+X1
4100 DA="V12CV10C8..<V12BV10B8..V12AV10A8..V12GV10G8.."+X2+X2+X2+"L64
4110 DB=X3+X3+X3+X3+X3+X3+X3+X3
4120 DC="_E"+X3+X3+X3+X3+"_C"+X5+X5+X5+X5
4130 DCA=">_G"+X3+X3+X3+X3+"_A"+X4+"<_C"+X6+X6+"_D"+X4+"_CL64<
4140 'シーケンシングフルート(これはベルじゃなくてフルートだよ)
4150 X1=   "V11CV9C^48V11DV9D^48<V11BV9B^48>V11CV9C^48<V11AV9A^48"
4160 X1=X1+"V11BV9B^48V11GV9G^48 V11AV9A^48 V11FV9F^48>"
4170 X2=   "V11G V9G ^48V11AV9A^48V11F+V9F+^48V11GV9G^48V11EV9E^48"
4180 X2=X2+"V11F+V9F+^48V11DV9D^48V11E V9E ^48V11CV9C^48"
4190 X3=   "V11EV9E^48 V11F+V9F+^48 V11DV9D^48 V11EV9E^48V11CV9C^48"
4200 X3=X3+"V11DV9D^48<V11B V9B ^48>V11CV9C^48<V11AV9A^48>"
4210 F9A=X1+X1
4220 F9= X1+"<V11GV9G^48V11EV9E^48V11FV9F^48"
4230 FAA=X2+X2
4240 FA=   "V11GV9G^48V11AV9A^48V11F+V9F+^48V11GV9G^48V11EV9E^48V11F+V9F+^48 "
4250 FA=FA+"V11DV9D^48V11EV9E^48V11F+V9F+^48V11GV9G^48V11AV9A^48V11B V9B ^48>"
4260 FBA=X1+X1
4270 FB=   "V11CV9C^48V11DV9D^48<V11BV9B^48>V11CV9C^48<V11AV9A^48V11B V9B ^48"
4280 FB=FB+"V11GV9G^48V11AV9A^48 V11BV9B^48>V11CV9C^48 V11DV9D^48V11F+V9F+^48"
4290 FCA=X3+X3
4300 FC=   "<V11B V9B ^48V11GV9G^48V11AV9A^48V11F+V9F+^48V11GV9G^48 V11EV9E^48"
4310 FC=FC+" V11F+V9F+^48V11DV9D^48V11EV9E^48V11C V9C ^48V11DV9D^48<V11BV9B^48"
4320 FC=FC+"L64O4
4330 'D
4340 'ベース
4350 AD="F16..^2^4RE16..RD4....R<G8...RA8...R>
4360 AE="C32.^12^48RG32.^12^48R>C32.^12^48RT40D8...^1R<<T40Z17,15Z19,9A1R4
4370 'コーラス
4380 CD="F16..RE16..RD16..RC16..RD16..^4R<A16..R>C8...RD8...R<G8...RA8...R
4390 CE="B16..^4R>C16..R<A8...^1RZ16,9Z17,9Z18,9Z19,9E1R4
4400 'コード(本当はストリングス)
4410 BD=   "     A16..^2^4   R    G16..   R   F2.....    R    E4....   R
4420 DD=   "V10CV9C16..^2^4 <V10BV9B16.. V10AV9A2..... V10GV9G4....>
4430 FD=   "V10FV9F16..^2^4  V10EV9E16.. V10DV9D4....  >
4440 FD=FD+"V10CV9C8...V10DV9D8...V10EV9E16..^4V10FV9F32.V10EV9E32.
4450 FD=FD+"V10DV9D32.^8>
4460 BE=   "        F8...^1RZ17,9Z19,9<B1R4
4470 DE=   "V10DV9D8...^1
4480 FE=   "V12EV9EV12FV9F>T80
4490 FE=FE+"V12CV6CV10CV6C V9CV5CV8CV4C V7CV3CV7CV3C V7CV3CV7CV3C
4500 FE=FE+"V 7CV3CV 7CV3C V7CV3CV7CV3C V7CV3CV7CV3C V7CV3CV7CV3C
4510 FE=FE+"V 7CV3CV 7CV3C V7CV3CV7CV3C V7CV3CV7CV3C V7CV3CV7CV3C
4520 FE=FE+"V 7CV3CV 7CV3C V7CV3CV7CV3C V7CV3CV7CV3C V7CV3CV7CV3C
4530 DF="    V10CV8C2.....V6CV5CV4CV3CV2CR4
4540 FF="<<<<V10GV8G2.....V6GV5GV4GV3GV2GR4
9995 '所々、本物とオクターブ違いになっているが、この方がよいからそうしてある。
9996 'でも、音取り自体には間違いないと思う。
9997 'チャンネル不足が痛い(特にC)。タウンズが欲しいな。今安いし。
```

```
9998 '演奏
9999 VOICE LFO 4,1,1,1,127,0,4
10000 PLAY A0,B0,C0,D0,E0,F0
10010 'A
10020 PLAY A1,B1,C1,X[0],X[0],Y[0]
10030 PLAY A2,B2,C2
10040 PLAY A3,B3,C3
10050 PLAY A4,B4,C4
10060 FOR J=1 TO I-1
10070  PLAY ,,,X[J],X[J],Y[J]
10080 NEXT
10090 'B
10100 PLAY A5,B5,C5,D5,D5,F5
10110 PLAY A6,B6,C6,D6,D6,F6
10120 PLAY A7,B7,C7,D7,D7,F7
10130 PLAY A8,B8,C8,D8,D8,F8
10140 'C
10150 PLAY A9,B9,C9,D9,D9,F9A
10160 PLAY   ,  ,  ,  ,  ,F9A
10170 PLAY   ,  ,  ,  ,  ,F9
10180 PLAY AA,BA,CA,DA,DA,FAA
10190 PLAY   ,  ,  ,  ,  ,FAA
10200 PLAY   ,  ,  ,  ,  ,FA
10210 PLAY A9,BB,CB,DB,DB,FBA
10220 PLAY   ,  ,  ,DB,DB,FBA
10230 PLAY   ,  ,  ,  ,  ,FB
10240 PLAY AC,BC,CC,DC,DC,FCA
10250 PLAY   ,  ,  ,DCA,DCA,FCA
10260 PLAY   ,  ,  ,  ,  ,FC
10270 'D
10280 PLAY AD,BD,CD,DD,DD,FD
10290 PLAY AE,BE,CE,DE,DE,FE
10300 PLAY   ,  ,  ,DF,DF,FF
10310 'PLAY ALLOC の値を大きく取れない機種のかたは
10320 '   WHILE(STATUS PLAY(0) > 10):WEND
10330 'をところどころにいれるといいぞ。
20000 '
20010 'PC-9801サウンドBIOSの不都合・バグについて
20020 ' 僕の気がついた限り以下に示します
20030 ' ・音長カウンターがバイト属性で、'1^4^12'以上は駄目
20040 ' ・64分音符より短い音長が使えない
20050 '     →昔、Nezukun氏が六本木パソコンでやっていたように、テンポで対応する
20060 ' ・重い    →'Y38,xxx'で、xxxに小さめの値を使うといい
20070 ' ・'Y7,xxx'でノイズのみ出力にしても、トーンが混ざってしまう
20080 '     →'Y7,xxxS@W'等とやるのがよい(個人的には、'S'でなく'V'の方がいい)
20090 ' ・FM音源で遅いアタックの利きが悪い・クリックノイズがでる
20100 '     →リリースを短めにして、このプログラムの様に根性で休符を入れる
20110 ' ・音色のパラメーターが逆
20120 '     →このプログラムの様に音色設定をする
20130 ' ・PSGにデチューンがない
20140 '     →9999行を見てくれ
20150 ' ・多数チャネルで違う波形のLFOを使おうとすると、掛からないことがある
20160 ' ・その他、LFOにはバグが多い
20170 '     →対処はいろいろな場合がありつらい(不能なこともある)
20180 ' ・'4^2.'とかやると全音符ではなく'4^2^8'相当になってしまう
20190 '     →'^'の後に符点は付けない
20200 ' ・FX、BXシリーズで、演奏もままならない
20210 '     →MS-DOS版N88-BASICなら平気なようだ
20220 ' ・効果音モードのコントロールができない
20230 '     →'Y'を駆使してくれ
20240 ' ・ポルタメントができない
20250 '     →LFOでどうにかなる(対数線形な音程変化ではないようだが)
20260 ' ・'@W'でキーオフされる
20270 '     →単体では大した問題ではないが、'Y'を駆使したいとき致命的で不可避
20280 ' ・キャリアのTLが無意味
20290 '     →'V'、'@V'を使わない
20300 ' ・チャンネルが足りない
20310 '     →YM-2608を使うか、タウンズあたりに乗換えるかするしかない。
20320 ' ・PSGで、ハード・ソフトエンベロープにかかわらず
20330 '   音量が変化するとノイズがでる(YM-2203,2608の問題)
20340 '     →音量の変更をしなけりゃよいのだが、エンベロープがないのは情けない
20350 'このMML、たしかに88と較べれば強くなったけど、バグがおおい。
20360 'ちなみに、最後の2つの問題を除いて、FMDRV Ver3.21では解消済
20370 'でも、PC9801-86対応でひっかかっているのが辛い
20380 'なんで29Hに80Hを書込んでもOPNAが始動しないのだろう・・首謀者はネックか?
```


★P237の左上のハガキだが，同い年のものとして言わせてもらうが，美少女ソフトはおもしろい。へんなものだけでなく，ちゃんとしたゲーム性のあるものが多い。ここに書いていいのだろうか？(神奈川県川崎市・伊達洋司14才)……【編：ぜひ読ホンコーナーへ!!】

ザ
ゲーム
ミュージック
プログラム

X1シリーズ＋音源ボード（CZ-8FB01 V1.0/V2.0）用　NewFM音源DRIVER専用

スピンディジーII ～Eternal Move～

©アルシスソフト

RUFINA♥

内　容

X68000版　SPINDIZZYII, Eternal Move（音楽）

音色設定とmm1設定の２本のプログラムを打ち込み，RUNしてください。どちらが先でもかまいません。

プログラムのしくみ

２本のプログラムで構成されています。１本に納められませんでした。どちらか一方の最後に，もう片方のプログラムを走らせるようにしておくと，両方起動させる手間がはぶけます。

プログラムの具体的な入力方法

New FM-DRIVERを起動後，ソースリストを打ち込んでください。かなり長いですが，頑張って打ち込んでくださいね。

改造のアドバイス，作ったときの苦労点など

①アルシス独特のキレの良い音が，作れませんでした。

②雨音（？）みたいな音が，超ムズかったです。一応，聞こえてますよね？

③ギターのメロディーで，ポルタメントみたいな効果があって，いまいち再現できていません。ごめんなさい。

④もう一つ，キィーンというギターの音が，キレ味よくないです。あと，カッティング（というのかは，わかりませんが）が，弱いかもしれません。

⑤シロフォンのソロで，切るところと延びるところがあるのですが，うまく再現できませんでした(早すぎるよう)。

⑥ドラムが，パスパスしてしまいました。アルシスドラムはむずかしいです。

⑦全体的に，ナイトアームでの2D面の曲を作ったときと同様，仕あがりが荒いです。もっと上品に，キレが良く作りたかったのですが，まだ未熟者なので，許してください。

以上，箇条書きにしてみました。改造等の参考になれば，と思う次第です。うまい人が作ると，もっと良くなるんでしょうけど，何分，技術不足なので，がんばって良い曲ができるよう努力致します。

☆ちょっとお願い！

アルシスさん。メガドラで，ナイトアームズとスタークルーザーII　出してくださいよぉ～。絶対お願いします。ということで，ファンからの熱いメッセージでした。

最後に

耳コピー（移植）しているとき，私は，ウォークマンのイヤホンしかもっていないので，音採りなど，ちがうところがあるかもしれません。ご了承ください。ミニコンポでもいいから欲しいよ～。

おわり。

■参考にした物。

X68000版のスピンディジーIIのミュージック・モード。

GORRY先生より一言

ひさびさのX1ですが，満足していただけると思います。気合い入れて入力してください。

ちょっとアドリブ風味なメロディ，少し変わった音色ながら，しっくり合うパーカッション。いずれもよく再現できています。

アルシスさん，68Kのスタークルーザー II，いつか作ってください。ファンより。

スピンディジーII～Eternal Move～のミュージック・プログラム・リスト

```
90 '          Spindizzy 2                by ARSYS
95 '
100 '              Music of Eternal Move
105 '
110 '                MML set PROGRAM
115 '
120 '  for X1/C/Ck/Cs/D/F/G/twin/turbo/II/III/Z/ZII/ZIII with NEW FM-DRIVER
125 '
130 '              PROGRAMMED BY RUFINA♥
135 '
140 '                 in JUL./04/1993
145 '
499 '-----------NEW FM-DRIVER INIT----------
500 DEFINT A-Z:INIT:CLS0:SCREEN:OPTIONSCREEN2
510 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203:DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
560 B$=USR2("0")
570 FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o4l4p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
580 A=USR3(120):A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
590 '-------------------------------------
600 DEFSTR P:DIM PD(20),R(40)
610 A$=USR2("0"):GOTO10980
990 '-----------SET MML--------------------
1000 FOR J=0 TO I-1
1010 A$=USR2(HEX$(TRK)+PD(R(J)))
1020 NEXT:RETURN
```


★私の１か月の楽しみは，ベーマガを買うことです。しかし，本当の楽しみは，500円の図書券を使い，20円のおつりをもらうことです。オレってビンボーです。(秋田市・ATS(MT)²16才)……【影：君の気持ちはよくわかる！たまらんねぇあの喜びは。編：さすがは影さん。】

```
10000 '---------PLAY DATA-------------------
10970 '
10980 A=USR3(100)
10990 '
11000 trk=1
11100 pd(0)="v13o5@1   q8^20116      @v+1 s220,-5,24,54
11110 pd(1)="r8c8&>g8f2efd2e24f24&g24y$F8,$FF@3<c>fy$F8,$FF@1<e&fc>a<d4.>a2g-&d-
>b..&(B,4C)64&<d->b&b2.
11120 pd(2)="b<dg-a8&g-d<d-8y$F8,$FF@3d32&d-32>by$F8,$FF@1ag-e32g-32a8e32.&(E,F)
64g-32.&(G-,F)64ed-8e>aa-8y$F8,$FF@3<eby$F8,$FF@1a-aa-g-&a-y$F8,$FFw192@2g-1w54y
$F8,$FF@1g-&dea8bg-e32g-32e>ab<d-<d&d->ab<y$F8,$FF@2y$B8,$04w192d-1&w192d-1>@v+6
11130 pd(3)="s255,-6,17,60y$F8,$FF@5re-48e24d->ag-8y$F8,$8Ce32f32a32r96<d-32r96e
32r96g-8a32r96<d-24e32r96c48d-24d->g-8r4rg-32r96e24g-24a-abaa-g-g48a-24b@5e2..y$
F8,$8Cb32r96a-24e32r96q7124d->b<d-ega-b-b<q8e-ee-ee->be&e8r8116g-a-
11140 pd(4)="ra4&abab<d->g-g-r<e-48e24>g-<d-r4.q6a24a-24e24d-24b24a-24e24>b24a24
a-32a32b32q8<d-32>b32<d-32d32e-32@5e1&e2..>ba-
11150 pd(5)="g-d-ea-48a24a-ed->b4..<ag-eg-y$F8,$8Ca-48a24b<d-g-@5d-cd-4rg-y$F8,$
8Cabq7124a-ba-ea-e>b<e>baa-aq8116ba-e@5d-rd-e-eg-a-b-48b24rb<ee-d->a-g-g32a-32b3
2e32e-d->b<d-
11160 pd(6)="eg-eg-a-aa-e8r4r>q7y$F8,$8C124a<d-ea-a<d-ee-ed->afg-cd-116r4rq8@5ag
-d-re8.>b8.aa-ab<ea-aa-e4..r2r8@v-6w48
11170 pd(7)="s220,-5,24,54[0y$F8,$FF@1a-2a2.r4g-4a-32a32b<d-&>ab4a-2.e1a-2a2r2g-
4a-32a32b<d-&>ay$F8,$FF@2w192b1w54y$F8,$FF@1<d->g-&a-<d-8>baa-a&a-g-eg-f32g-32d-
>y$F8,$FF@3g-<
11180 pd(8)="y$F8,$FF@1dd-&eg-8&g-2ag-<d-f32g-8..d-8.>b32&a32a-g-a-arb<d->ay$F8,
$FF@2w192b1<e2...dw54y$F8,$FF@1d-4>g-2q7y$F8,$8Ag-a-y$F8,$FF@1q8a&b<d-d&d-g-r>b<
d-&>ag-d-g-8g32a-32ab<d->y$F8,$FF@2w192b1<e1>w54
11190 pd(9)="y$F8,$FF@1b&aa-g-a-g32a-32edd-48r24>y$F8,$FF@3a32r32g-32r32<y$F8,$F
F@2w192g-1&w192g-4&g-w54y$F8,$FF@1<edd->b<d-y$F8,$FF@2w192(D-,C)48&(C,D-)24&d-8&
d-2&w192d-1>w54
11200 pd(10)="y$F8,$FF@1b&aa-g-a-g32a-32edd-48r24>y$F8,$FF@3a32r32g-32r32<y$F8,$
FF@2w192g-1&w192g-4&g-w54<y$F8,$FF@1edd->b<d-c32d-32d-1&d-8.ee-d->ba-g-a-
11210 pd(11)="g-ed->a..&(A-,4C)64<d-d32.&(D,A-)64&aa-a<d-a-ed->ay$F8,$FF@2w192g-
&g-2bw54y$F8,$FF@3by$F8,$FF@1<d->g-<ed->y$F8,$FF@3a-y$F8,$FF@1e-eba-d-&d-4y$F8,$
FF@2w192b2&w192b1w54
11220 pd(12)="y$F8,$FF@1a-8af48&g-24&g-y$F0,$FFe&e64&(E,G-)32.<y$F8,$FF@3d-d-y$F
8,$FF@1e-48e24eg-d->y$F8,$FF@2w192g-2...w54y$F8,$FF@1b-48&b24aa-g-y$F8,$FF@2w192
b1w54<y$F8,$FF@1d-2&d-ed->a-aa-f48g-24a-
11230 pd(13)="y$F8,$FF@1a8g-<d-8>abe>b-96a32&a48a-ab<d-ea-b8.y$F8,$FF@3by$F8,$FF
@1b8.<d->b<ed->a-&aa-g-<d-g-e8>y$F8,$FF@3ay$F8,$FF@1a-8.y$F8,$FF@2w192e1&w192e4.
&a-4&w192g-1&w192g-2d-4&g-4w54y$F8,$FF@1a-4.b2&b8<e2.ed->eg-]
11500 I=0
11510 READ R(I):IF R(I)<>255 THEN I=I+1:GOTO 11510
11520 DATA 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,255
11600 GOSUB 1000
11990 '
12000 trk=2
12100 pd(0)="v09o5@1 p1q8^36116r8          s220,-6,24,54
12110 pd(1)="r8c8&>g8f2efd2e24f24&g24y$F9,$FF@3p1<c>fy$F9,$FF@1p1<e&fc>a<d4.>a2g
-&d->b..&(B,4C)64&<d->b&b2.
12120 pd(2)="b<dg-a8&g-d<d-8y$F9,$FF@3p1d32&d-32>by$F9,$FF@1p1ag-e32g-32a8e32.&(
E,F)64g-32.&(G-,F)64ed-8e>aa-8y$F9,$FF@3p1<eby$F9,$FF@1p1a-aa-g-&a-y$F9,$FF@2p1w
192g-1w54y$F9,$FF@1p1g-&dea8bg-e32g-32e>ab<d-<d&d->ab<y$F9,$FF@2p1y$B9,$04w192d-
1&w192d-1>@v+6
12130 pd(3)="s255,-6,17,60y$F9,$FF@5p1re-48e24d->ag-8y$F9,$8Ce32f32a32r96<d-32r9
6e32r96g-8a32r96<d-24e32r96c48d-24d->g-8r4rg-32r96e24g-24a-abaa-g-g48a-24b@5p1e2
..y$F9,$8Cb32r96a-24e32r96q6124d->b<d-ega-b-b<e-ee-q8ee->bq7e&e8r8116g-a-
12140 pd(4)="ra4&abab<d->g-g-r<e-48e24>g-<d-r4.q6a24a-24e24d-24b24a-24e24>b24a24
a-32a32b32q8<d-32>b32<d-32d32e-32@5p1e1&e2..>ba-
12150 pd(5)="g-d-ea-48a24a-ed->b4..<ag-eg-y$F9,$8Ca-48a24b<d-g-@5p1d-cd-4rg-y$F9
,$8Cabq7124a-ba-ea-e>b<e>baa-aq8116ba-e@5p1d-rd-e-eg-a-b-48b24rb<ee-d->a-g-g32a-
32b32e32e-d->b<d-
12160 pd(6)="eg-eg-a-aa-e8r4r>q7y$F8,$8C124a<d-ea-a<d-ee-ed->afg-cd-116r4rq8@5p1
ag-d-re8.>b8.aa-ab<ea-aa-e4..r2r8@v-6w48
12170 pd(7)="s220,-6,24,54[0y$F9,$FF@1p1a-2a2.r4g-4a-32a32b<d-&>ab4a-2.e1a-2a2r2
g-4a-32a32b<d-&>ay$F9,$FF@2p1w192b1w54y$F9,$FF@1p1<d->g-&a-<d-8>ba&a-aa-g-eg-f32
g-32d->y$F9,$FF@3p1g-<
12180 pd(8)="y$F9,$FF@1p1dd-&eg-8&g-2ag-<d-f32g-8..d-8.>b32&a32a-g-a-arb<d->ay$F
9,$FF@2p1w192b1<e2...dw54y$F9,$FF@1p1d-4>g-2g-a-a&b<d-d&d-g-r>b<d-&>ag-d-g-8g32a
-32ab<d->y$F9,$FF@2p1w192b1<e1>w54
12190 pd(9)="y$F9,$FF@1p1ba&a-g-a-g32a-32edd-24r48>y$F9,$FF@3p1a24r48g-24r48<y$F
9,$FF@2p1w192g-1&w192g-4&g-w54y$F9,$FF@1p1<edd->b<d-y$F9,$FF@2p1w192(D-,C)48&(C,
D-)24&d-8&d-2&w192d-1w54>
12200 pd(10)="y$F9,$FF@1p1ba&a-g-a-g32a-32edd-24r48>y$F9,$FF@3p1a24r48g-24r48<y$
F9,$FF@2p1w192g-1&w192g-4&g-w54<y$F9,$FF@1p1edd->b<d-c32d-32d-1&d-8.ee-d->ba-g-a
-
12210 pd(11)="g-ed->a..&(A-,4C)64&<d-d32.&(D,A-)64&aa-a<d-a-ed->ay$F9,$FF@2p1w19
2g-&g-2bw54y$F9,$FF@3p1by$F9,$FF@1p1<d->g-<ed->y$F9,$FF@3p1a-y$F9,$FF@1p1e-eba-d
-&d-4y$F9,$FF@2p1w192b2&w192b1w54
12220 pd(12)="y$F9,$FF@1p1a-8af48&g-24&g-e&(E,G-)<y$F9,$FF@3p1d-d-y$F9,$FF@1p1e-
48e24eg-d->y$F9,$FF@2p1w192g-2...w54y$F9,$FF@1p1b-48&b24aa-g-y$F9,$FF@2p1w192b1w
54<y$F9,$FF@1p1d-2&d-ed->a-aa-f48g-24a-
12230 pd(13)="y$F9,$FF@1p1a8g-<d-8>abe>b-96a32&a48a-ab<d-ea-b8.y$F9,$FF@3p1by$F9
,$FF@1p1b8.<d->b<ed->a-&aa-g-<d-g-e8>y$F9,$FF@3p1ay$F9,$FF@1p1a-8.y$F9,$FF@2p1w1
92e1&w192e4.&a-4&w192g-1&w192g-2d-4g-4w54y$F9,$FF@1p1a-4.b2&b8<e2.ed->eg-]
12600 GOSUB 1000
12990 '
13000 trk=3
13100 pd(0)="v09o5@1 p2q8^44116r8r192@v+1 s220,-6,24,54
13110 pd(1)="r8c8&>g8f2efd2e24f24&g24y$FA,$FF@3p2<c>fy$FA,$FF@1p2<e&fc>a<d4.>a2g
-&d->b..&(B,4C)64&<d->b&b2.
13120 pd(2)="b<dg-a8&g-d<d-8y$FA,$FF@3p2d32&d-32>by$FA,$FF@1p2ag-e32g-32a8e32.&(
E,F)64g-32.&(G-,F)64ed-8e>aa-8y$FA,$FF@3p2<eby$FA,$FF@1p2a-aa-g-&a-y$FA,$FF@2p2w
192g-1w54y$FA,$FF@1p2g-&dea8bg-e32g-32e>ab<d-<d&d->ab<y$FA,$FF@2p2y$BA,$04w192d-
1&w192d-1>@v+6
13130 pd(3)="s255,-6,17,60y$FA,$FF@5p2re-48e24d->ag-8y$FA,$8Ce32f32a32r96<d-32r9
6e32r96g-8a32r96<d-24e32r96c48d-24d->g-8r4rg-32r96e24g-24a-abaa-g-g48a-24b@5p2e2
..y$FA,$8Cb32r96a-24e32r96q6124d->b<d-ega-b-b<e-ee-q8ee->bq7e&e8r8116g-a-
13140 pd(4)="ra4&abab<d->g-g-r<e-48e24>g-<d-r4.q6a24a-24e24d-24b24a-24e24>b24a24
a-32a32b32q8<d-32>b32<d-32d32e-32@5p2e1&e2..>ba-
13150 pd(5)="g-d-ea-48a24a-ed->b4..<ag-eg-y$FA,$8Ca-48a24b<d-g-@5p2d-cd-4rg-y$FA
,$8Cabq7124a-ba-ea-e>b<e>baa-aq8116ba-e@5p2d-rd-e-eg-a-b-48b24rb<ee-d->a-g-g32a-
32b32e32e-d->b<d-
13160 pd(6)="eg-eg-a-aa-e8r4r>q7y$F8,$8C124a<d-ea-a<d-ee-ed->afg-cd-116r4rq8@5p2
ag-d-re8.>b8.aa-ab<ea-aa-e4..r2r8@v-6w48
13170 pd(7)="s220,-6,24,54[0y$FA,$FF@1p2a-2a2.r4g-4a-32a32b<d-&>ab4a-2.e1a-2a2r2
g-4a-32a32b<d-&>ay$FA,$FF@2p2w192b1w54y$FA,$FF@1p2<d->g-&a-<d-8>ba&a-aa-g-eg-f32
g-32d->y$FA,$FF@3p2g-<
13180 pd(8)="y$FA,$FF@1p2dd-&eg-8&g-2ag-<d-f32g-8..d-8.>b32&a32a-g-a-arb<d->ay$F
A,$FF@2p2w192b1<e2...dw54y$FA,$FF@1p2d-4>g-2g-a-a&b<d-d&d-g-r>b<d-&>ag-d-g-8g32a
-32ab<d->y$FA,$FF@2p2w192b1<e1>w54
13190 pd(9)="y$FA,$FF@1p2ba&a-g-a-g32a-32edd-24r48>y$FA,$FF@3p2a24r48g-24r48<y$F
A,$FF@2p2w192g-1&w192g-4&g-w54y$FA,$FF@1p2<edd->b<d-y$FA,$FF@2p2w192(D-,C)48&(C,
D-)24&d-8&d-2&w192d-1w54>
13200 pd(10)="y$FA,$FF@1p2ba&a-g-a-g32a-32edd-24r48>y$FA,$FF@3p2a24r48g-24r48<y$
FA,$FF@2p2w192g-1&w192g-4&g-w54<y$FA,$FF@1p2edd->b<d-c32d-32d-1&d-8.ee-d->ba-g-a
-
13210 pd(11)="g-ed->a..&(A-,4C)64&<d-d32.&(D,A-)64&aa-a<d-a-ed->ay$FA,$FF@2p2w19
2g-&g-2bw54y$FA,$FF@3p2by$FA,$FF@1p2<d->g-<ed->y$FA,$FF@3p2a-y$FA,$FF@1p2e-eba-d
-&d-4y$FA,$FF@2p2w192b2&w192b1w54
13220 pd(12)="y$FA,$FF@1p2a-8af48&g-24&g-e.&(E,G-)32<y$FA,$FF@3p2d-d-y$FA,$FF@1p
2e-48e24eg-d->y$FA,$FF@2p2w192g-2...w54y$FA,$FF@1p2b-48&b24aa-g-y$FA,$FF@2p2w192
b1w54<y$FA,$FF@1p2d-2&d-ed->a-aa-f48g-24a-
13230 pd(13)="y$FA,$FF@1p2a8g-<d-8>abe>b-96a32&a48a-ab<d-ea-b8.y$FA,$FF@3p2by$FA
,$FF@1p2b8.<d->b<ed->a-&aa-g-<d-g-e8>y$FA,$FF@3p2ay$FA,$FF@1p2a-8.y$FA,$FF@2p2w1
92e1&w192e4.&a-4&w192g-1&w192g-2d-4g-4w54y$FA,$FF@1p2a-4.b2&b8<e2.ed->eg-]
13600 GOSUB 1000
13990 '
14000 trk=4
14100 pd(0)="v11o3@6   q8^32116              s255,-5,12,60
14110 pd(1)="f2.f4f2.c4d2.d4d2.d-4
14120 pd(2)="g-2.g-4e4e8ee&e4d-4d-8.d-8d-@v+6@4|:4(G-,F)&(F,G-)&:|(G-,F)&(F,G-)@
v-6@6e8.e8.eg-g-4g-4d-4.>b-b-b-4g-8g-8b-1<
14130 pd(3)="|:d-2..d-4r4d-2&d-8>b2..b8b8b4b2&b8<
14140 pd(4)="d-2..d-4r4d-2&d-8>b2..b2b2&b8<:|
14150 pd(5)="[0e1e8r4d-8&d-2e1e8r4e8&e2e1e8r4d-8&d-2e1e8r4e8&e2]
14600 GOSUB 1000
14990 '
15000 trk=5
15100 pd(0)="v11o3@6   q8^20116        @v-1 s255,-5,12,60
15110 pd(1)="c2.e4c2.>a4<d-2.d-4>a2.a4
15120 pd(2)="b2.<d4>a4a8a-a&a4a4b-8.b-8b-<d-2&d-8d-8.d-8.d->a&a4b4f4.g-g-4..ff@v
+6@4|:7(F,G-)&(G-,F)&:|(F,G-)&(G-,F)@6@v-6
15130 pd(3)="a2..a8a8r4a2&a8e-2..e8e8e4a-8&a-2
15140 pd(4)="a2..a8a8r4a2&a8e2..e2a-8&a-2
15150 pd(5)="<g-2..g-4r4g-2&g-8>e2..e8e8e4a-2&a-8
15160 pd(6)="a2..a8a8r4a2&a8e2..e2&e2&e8
15170 pd(7)="a1a8r4g-8&g-2a-1a-8r4a-8&a-2a1a8r4g-8&g-2a-1a8r4a2&a8
15180 pd(8)="[0a1a8r4g-8&g-2a-1a-8r4a-8&a-2a1a8r4g-8&g-2<a-1a-8r4>a-4..@v+4<d->b
a-@v-4]
15600 GOSUB 1000
15990 '
16000 trk=6
16100 pd(0)="v11o3@6   q8^24116        @v-1 s255,-5,12,60
16110 pd(1)="e2.>a4<e2.f4g-2.>a4<g-2.e4
16120 pd(2)="d2.b4d-4d-8d-d-&d-4reg-eg-8.g-8g-g-8&g-2>a8.a8.a<d4&dd4>a-4.<d-d-4.
.d-8d-1>
16130 pd(3)="g-2..g-4r4g-2&g-8a-2..a-4a-4a-2&a-8
16140 pd(4)="g-2..g-4r4g-2&g-8a-2..a-2a-2&a-8
16150 pd(5)="a2..a4r4a2&a8 a-2..a-4 a-4a-2&a-8
16160 pd(6)="g-2..g-4r4g-2&g-8a-2..a-4a-4a-2&a-8
16170 pd(7)="<d-1>g-8r4a2&a8b1b8r4b8&b2<d-1>g-8r4a2&a8b1a-8r4a-4..<aa-e>
16180 pd(8)="[0<d-1>g-8r4a2&a8b1b8r4b8&b2<d-1>g-8r4a2&a8b1a8r4a4..@v+4<aa-e>@v-4
]
16600 GOSUB 1000
16990 '
17000 trk=7
17100 pd(0)="v12o3@7   q7^20116        @v+1 s255,-4,5,0
17110 pd(1)="dr8.c8@8d@7dr4df@8gcdr8.d8d@7dr4@8dda<e>>@7br8.a8@8bbr4bb<dg->@7br8
.a8@8bbr8q6b@7g-g-q7@8q2bq6bq5g-q7
17120 pd(2)="g8r8g8@8g@7ere@8g<g>g8gg@7g-8r4@8g-@7g-r8@8g-g-g-<d-d->g-@7d-8r4@8b
-<@7e-r4re->a-e-d<@8drd8@7d@8a<d-@7q8d&d-q7>ad>g32g32r32<@8g32>@7gg<|:e-r4r@8e-@
7e-r4rg-@8f>a@7<:|
17130 pd(3)="dr4r@8d@7dr4rd@8g-<d->@7dr@6>>@v-2d8d8@v+2<<@8d@7dr4rd@8g-<d->@7d-r
4r@8d-@7d-r4rd-@8b<e>@7d-r@6>>@v-2d-8d-8@v+2<<@8d-@7d-r4rd-@8b<e>@7
17140 pd(4)="drr4@8d@7dr4rd@8g-<d->@7dr@6@v-2>>d8d8<<@v+2@8d@7dr4rd@8g-<d->@7d-r
r4@8d-@7d-r4rd-@8b<e>@7d-r@6@v-2>>d-8d-8<<@v+2@8d-@7d-r4d-d-@8e>a-<
17150 pd(5)="drr4@8ddr4@7d@8aa-@7d-dr@6@v-2>>d8d8<<@v+2@8ddr4@7d@8aa-@7d-d-rr4@8
d-@7d-r4rd-@8b<e>@7d-r@6@v-2>>d-8d-8<<@v+2@8d-@7d-r4rd-@8b<e>@7
17160 pd(6)="drr4@8d@7dr4rd@8g-<d->@7dr@v-2q8@6>>d8d8<<@v+2q7@8d@7dr4rd@8g-<d->@
7d-r4r@8d-@7d-r4rd-@8b<e>@7d-r@6q8@v-3>>d-8d-8<<q7@v+3@8d-@7d-r4d-d-@8e>a-<
17170 pd(7)="@7|:dr4r@8ddr4rd@7q8d-&dq7:||:d-r4r@8d-d-r4rd-@7q8cd-q7:||:@7dr4r@8
ddr4@7d@8aa-@7d-:|g-rr4@8g-g-r4re@7q8eg-q7g-rr4@8g-g-r4g-d-@7q8eg-q7
17180 pd(8)="|:dq3ddq7@8dr8dr8.drrd@7q8d-&dq7:||:d-q3d-d-q7@8d-r8d-r8.d-r8d-@7q8
c&d-q7:||:dq3ddq7@8dr8dr8.drrd@7q8d-&dq7:||:g-q3g-g-q7@8g-r8g-r8.g-r8g-@7q8e&g-q
7:|
17190 pd(9)="[0|:dq3ddq7@8dr8dr8.drrd@7q8d-&dq7:||:d-q3d-d-q7@8d-r8d-r8.d-r8d-@7
q8c&d-q7:||:dq3ddq7@8dr8dr8.drrd@7q8d-&dq7:|g-q3g-g-q7@8g-r8g-r8.g-r8g-@7q8e&g-q
7g-q3g-@8g-q8g-&ea-&g-q7@7eg->@8g-q5a-q2a-q7aq3a<q8e&g-@7q7]
17600 GOSUB 1000
17990 '
18000 trk=8
18100 pd(0)="v12o2@10  q8^20116       @v+1 s255,-127,100,96
18110 pd(1)="|:7@10c@12a@13a@10c@9c@10c@12a@10c@12aa@9c@10c@9c@10c@12a@13a:|
18120 pd(2)="@10c@12a@9c@12aa@10cc@9c@12aa@9c@10c@11w0bbfcw96
18130 pd(3)="|:9@10c@12a@13a@10c@9c@10c@12a@10c@12aa@9c@10c@9c@10c@12a@13a:|
18140 pd(4)=pd(2)
18150 pd(5)=pd(1)
18160 pd(6)=pd(2)
18170 pd(7)=pd(1)
18180 pd(8)=pd(2)
18190 pd(9)="[0"+pd(1)+"@10c@12a@9c@12a@13a@10c@12aa@9c@14@v+5<<b24@v-6p1b96p2b9
6p3@v+6f24@v-6p1f96p2f96p3@v+6>b-24@v-6p1b-96p2b-96>@v+1@10c@12a@13a@12a]
18600 GOSUB 1000
18990 '
60000 '---------PLAY TRACK-----------------
60010 '
60020 A$=USR4("P")
```

★11月号93ページを見て思った。数週間後なのに，２人とも数週間前と同じ服を着ていた。これは偶然の一致か？それとも作者の手抜きか（宮崎県仙台市・Mr. Juguar19才）……【つぐ美：偶然です。編：きっと，２人とも新しい服を買ったのでうれしかったのでしょう。】

ザ
ゲーム
ミュージック
プログラム

X68000＋GS音源＋NAGDRV用

闇(やみ)の血族(けつぞく)「上巻(じょうかん)」
～オープニング～

©システムサコム

勝井亘

内容

X68000版の“闇の血族「上巻」”のオープニングです。

プログラムについて

ベース1声，メロディー2声，サブ2声，コード4声，ドラムス6声という構成にだいたいなっています。スネアはPowerとCM-64/32Lの二つを重ねています。

最後に

ドラムセットを二つ使うのにエクスクルーシブのデータが5行ほどありますが，値が違うのは2，3か所なので数値だけ変えたほうが早いでしょう。

GORRY先生より一言

MIDI対応ゲームのはしり，といってもいいかと思われるシステムサコムの曲です。MT-32版をそのままGSにおきかえたような感じですが，無理なく聴けるようになっています。

NAGDRV 2が発売され，GS音源コントロールが便利になりました。ベーマガへの投稿のさいは，「NAGDRV2使用」と書いてください。

闇の血族「上巻」～オープニング～のミュージック・プログラム・リスト

```
=============== yami.ms ===============
 1 : *yami.ms
 2 : *===========================================================
 3 : *
 4 : *                    闇の血族 ［上巻］
 5 : *
 6 : *                      オープニング
 7 : *
 8 : *                  (C) S Y S T E M   S A C O M
 9 : *
10 : *===========================================================
11 : #id              0000
12 : #title           オープニング (from 闇の血族［上巻］)
13 : #composer        (c)SYSTEM SACOM
14 : #programmer      Wataru Fujii
15 : #midi-module     SC-55(GS)
16 :
17 : #q-mode          TRUE
18 : #tempo-mode      TRUE
19 : #octave-x-mode   FALSE
20 : #midi-tie-mode   TRUE
21 : *-----------------------------------------------------------
22 : 00 CH01 t135
23 : *-------------------- エクスクルーシブ・メッセージ送信 ----------------
24 : *------------------------------ GSリセット ------------------------
25 : 00 EX$41,$10,$42,$12,$40,$00,$7F,$00,$41
26 : *------------------ R E V E R B  M A C R O  S E T --------------------
27 : 00 EX$41,$10,$42,$12,$40,$01,$30,$02,$0D
28 : *------------------- U S E  F O R  R H Y T H M  P A R T ----------------
29 : 00 EX$41,$10,$42,$12,$40,$10,$15,$02,$19
30 : 00 EX$41,$10,$42,$12,$40,$1A,$15,$02,$0F
31 : 00 EX$41,$10,$42,$12,$40,$1B,$15,$01,$0F
32 : 00 EX$41,$10,$42,$12,$40,$1C,$15,$01,$0E
33 : 00 EX$41,$10,$42,$12,$40,$1D,$15,$01,$0D
34 : *---------------------------- シンクロ信号送信 -------------------------
35 : 00 r1 S1 S2 S3 S4 S5 S6 S7 S8 S9 S10 S20 S21 S22 S23 S24 S25
36 : *------------------------------ 初期設定 -------------------------------
37 : *- Bass -
38 : 01 W CH01 @48 V127 v127 l08 o2 p61 CC91,52  CC93,50
39 :
40 : *- Sequence -
41 : 02 W CH02 @01 V090 v62  l16 o4 p80 CC91,74  CC93,90
42 :
43 : *- Melody -
44 : 03 W CH03 @41 V125 v123 l08 o4 p40 CC91,78  CC93,80
45 : 04 W CH04 @41 V071 v123 l08 o4 p44 CC91,120 CC93,125 r#18
46 :
47 : *- Chord -
48 : 05 W CH06 @50 V105 v105 l08 o4 p68 CC91,67  CC93,60
49 : 06 W CH06           v105 l08 o4
50 : 07 W CH06           v105 l08 o4
51 : 08 W CH06           v105 l08 o4
52 :
53 : *- Sub Melody -
54 : 09 W CH08 @50 V125 v126 l08 o2 p38 CC91,78  CC93,80
55 : 10 W CH09 @65 V070 v110 l08 o5 p40 CC91,120 CC93,125
56 :
57 : *- Drums(CM-64/32L Set & POWER Set) -
58 : 20 CH10 W @127 V125 v125 o2 l08 p64 CC91,80  CC93,80      *Acoustic BD
59 : 21 CH11 W      V124 v125 o2 l08 p64 CC91,80  CC93,90      *Acoustic SD
60 : 22 CH12 W @16  V078 v125 o2 l08 p64 CC91,70  CC93,70      *Gated SD
61 : 23 CH13 W      V125 v125 o3 l08 p64 CC91,78  CC93,90      *Cymbal
62 : 24 CH14 W      V100 v100 o2 l08 p80 CC91,64  CC93,70      *Hihat
63 : 25 CH15 W @117 V127 v127 o4 l08 p64 CC91,127 CC93,127 MM1 *Melo.Tom 1
64 :
65 : *---- ドラム・インストゥルメント・ピッチ・コース&パンポット S e t ----
66 :
67 : 22 CC99,24 CC98,38 CC6,63 CC99,28 CC98,38 CC6,64
68 : 23 CC99,24 CC98,57 CC6,63
69 :
70 : *--------------------------- マクロ設定 -------------------------------
71 :
72 : MSs,"CC0,0 CC32,0"
73 : MSh,"CC0,8 CC32,0"
74 :
75 : MSz,"CC99,1CC98,99CC6,"
76 : MSx,"CC99,1CC98,100CC6,"
77 : MSi,"CC99,1CC98,102CC6,"
78 :
79 : 25 MSc,"p1 o4 a"   MSb," p34 o4 c"   MSa," p94 o3 g"   MSg,"p127 o2 c"
```


★フフフ…つぐ美さん，編さん，Dr.，影踏みしませんかぁ。(埼玉県上尾市・食堂貴明14才)……【つぐ美：影さんも誘ってあげましょっ？？あれっ，影さんは？編：つぐ美さん，足の下のそれって…。つぐ美：きゃー，影さんが寝てたぁ。編：もう，はじまってたんですね。】

```
 80 :
 81 : *--------------------------- MML DATA ---------------------------
 82 : *- Bass -
 83 : 01 r1 r1 [c1&c1&c1&c1]
 84 : 01 @37 V122 CC91,18 CC93,20 [c]60
 85 :
 86 : 01 <[b-]4 [a-]8 [b-]8 > [c]8 < [b-]8 [a-]8 [g]8 > [c]12 < [b-]4
 87 : 01 [[a-]16 [g]8 > [c]4 < / [b-]4] b-b-4b-
 88 :
 89 : 01 [a-]16 [g]8 >[c]8 [c+]8 [d]8 <[b-]4 g+g+4 g4gg4 ggr g4gg r4
 90 : 01 r4.[ > [c]12 < [b-]4 [a-]16 [b-]8 [g]8 / > [c]8 < a-a-a-gr g4g]
 91 : 01 [g+]8 [g]7 [f]8 [g]8 [g+]6 g+4 b-4b-b-4b-2 >e-4.e-1
 92 :
 93 : *- Sequence -
 94 : 02 [c)2e-)1g)2e-)1]8 [ce-ge-]28 t156 [ce-ge-] [ce-gr]
 95 :
 96 : *- Melody -
 97 : 03 M26,48
 98 : 03 r1 r1 [c2.e-4b-4. / a4.f4g2..&g1 r ] >c4.<f4g2..&g1 r
 99 :
100 : 03 @65 V124 )3 CC91,72 CC93,77 o4 p75 M0,32
101 : 03 c^2g4e- f4gfrdr<b- g^1r2.. > c^2e-4g b->c<b-rfr g^1 r2
102 :
103 : 03 r>crc4.<b-e-rc4. g4a-g4f4e-2..cg2.r ce-g-fe-cr<gr
104 : 03 b-4.g4b-4>d<b-2>c^1r2
105 :
106 : 03 h @05 V118 CC91,98 CC93,112 o4 p60
107 : 03 [g4gf4e-4g2 ga-b-4. / b-4>c4<g4fg2..r4] >c4c4d4e-d4cc2.
108 :
109 : 03 g4gf4e-4e-2 e-4e-de-f4fd4<b-4>g2. f4g g+4g+g4f4g+2 g+4g+gg+
110 : 03 b-4b-4g4b-b4>c4d4.r g4gg r4
111 :
112 : 03 s @65 (5 V124 CC91,72 CC93,77 o4 p75
113 : 03 [[gb-g>e-dc<grfrg2.] / rfg b-4.gr2 b4.gr4.
114 : 03 g>cd4e-4crc )7 g14 gfe-dr< (7 q16 ]
115 :
116 : 03 )5 r fgb-4.grb-r>f4.d4c<b-4.>g2.gb-2f4gfe-
117 : 03 S9 S10 [cdre-rgrg4.fre-<b-rg>] d4. t115 e-1
118 :
119 :
120 : *- Melody -
121 : 04 M16,52
122 : 04 r1 r1 [c2.e-4b-4. / a4.f4g2..&g1 r ] >c4.<f4g2..&g1 r
123 :
124 : 04 @65 V72 )3 CC91,119 CC93,120 o4 p78 M0,34
125 : 04 c^2g4e- f4gfrdr<b- g^1r2.. > c^2e-4g b->c<b-rfr g^1 r2
126 :
127 : 04 r>crc4.<b-e-rc4. g4g+g4f4e-2..cg2.r ce-f+fe-cr<gr
128 : 04 b-4.g4b-4>d<b-2>c^1 r#78
129 :
130 : 04 h @05 V118 CC91,98 CC93,112 o4 p60
131 : 04 [e-4e-d4c4e-2 e-fg4. / g4g4e-4de-2..r4] g4g4g4gg4gg2.
132 :
133 : 04 > e-4e-d4c4c2 c4c<b->cd4d<b-4g4>e-2. d4e- f4fe-4c+4f2 f4fe-f
134 : 04 g4g4e-4gg4g4g4.r <b4.b r4 S8
135 :
136 : 04 s @65 (5 V72 CC91,119 CC93,120 o4 p78 r#18
137 : 04 [[gb-g>e-dc<grfrg2.] / rfg b-4.gr2 b4.gr4.
138 : 04 g>cd4e-4crc )7 gfe-dr< (7 ]
139 :
140 : 04 )5 r fgb-4.grb-r>f4.d4c<b-4.>g2.gb-2f4gfe-
141 : 04 [cdre-rgrg4.fre-<b-rg>] d4.e-1
142 :
143 :
144 : *- Chord -
145 : 05 M20,43
146 : 05 r1r1 z70 [b-1&b-1&b-1&b-1 z60 ] V108 z57 x46 i50 p40 )3
147 : 05 [g1f1e-1 / e-2f2] f2f+2 [g1]5 f1 [g1&g1] [f1g1 g1&g1]
148 :
149 : 05 f1 g1 >c2..c^1 d2d4.d1 V112 g4gg< r4 r4. V108
150 : 05 [g1gg4g^2 g1gg4f^2 / f1 f1 g^2 g4gg4.fr2]
151 : 05 f^2frf4.f4ff4. g2.gg2f^2 g2.gf2g^2 f2.ff^2 f4f4f4.g1
152 :
153 :
154 : *- Chord -
155 : 06 r1r1 [g1&g1&g1&g1]
156 : 06 [e-1d1c1 / c2d2] d2d2 [e-1 / f1]3 d1 [e-1&e-1] [d1e-1 e-1&e-1]
157 :
158 : 06 d1 e-1 a-2..a-^1 b-2a-4.b1 >f4ff< r4 r4.
159 : 06 [[e-1e-e-4e-^2] / d1 c+1 e-^2e-4e-e-4.dr2]
160 : 06 d^2drd4.d4dd4. e-2.e-d^1 e-2.e-e-2e-^2 e-2.e-d^2 d4d4d4.e-1
161 :
162 :
163 : *- Chord -
164 : 07 r1r1 [e-1&e-1&e-1&e-1]
165 : 07 [c1<b-1a-1 / a-2b-2>] o3 b-2b-2 > [c1 / d1]3 < b-1 >
166 :
167 : 07 [c1&c1] [<b-1>c1 c1&c1] < b-1 > c1 f2..f^1 g2f4.f1 >e-4e-e-< r4 r4.
168 : 07 [d1dd4c^2 c1cc4c^2 / c1 < b1 > c^2 c4cc4. < b > r2]
169 : 07 c^2cr <b-4.b-4b-b-4.> c2.c<b-^1> c2.c<b-^1 >c2.c<b-^2 b-4b-4b-4.b-1
170 :
171 :
172 : *- Chord -
173 : 08 r1r1 [c1&c1&c1&c1] (2
174 : 08 < [r1]7 r2 a-2 a-1 b-1 > c1 < b-1a-1 g1b-1&b-1
175 :
176 : 08 W o4 r4. [c1cc4<b-^2 a-1a-a-4a-^2 / b-1 g1 b-^2 b-4b-a-4.gr2]
177 : 08 o3 b-^2b-rg4.g4gg4. a-2.a-g^1 a-2.a-g^1 a-2.a-a-^2 a-4a-4g4.e-1
178 :
179 :
180 : *- Sub Melody -
181 : 09 M20,22 r1r1 [c1&c1&c1&c1] W @65 V110 (10 o5 M12,32
182 : 09 [e-frgr / >c4<b-4.b-rfd4d] b-4b-4.b-rff4df4.g1
183 :
184 :
185 : *- Sub Melody -
186 : 10 W M6,36 r#18 [e-frgr / >c4<b-4.b-rfd4d] b-4b-4.b-rff4df4.g1
187 :
188 :
189 : *- Acoustic Bass Drum -
190 : 20 r1r1 [c32c32c2... r1r1 / r1] rc4.c4c4
191 : 20 [c2/c2]8 c4.c [c2]14 rc2..
192 :
193 : 20 [c2]6 c4.c4c4. [c2]5 c4.c4c2..
194 : 20 [c2]3 c4.c c2 c4.c4c4.cc4. [c2]2 c4.c4c4. c2c4. ccccc c4. c4cc
195 :
196 : 20 r^2 [c2]3 cc4. [c2]6 c4.c4c4. [c2] c4cc^2
197 : 20 [c2]3 cc4. [c2]7 cc4. c4.c4c4. c2 cc4. [c2]3 cc4.c2c4.c4c4.c2
198 :
199 :
200 : *- Acoustic Snare Drum -
201 : 21 [r1]10 [r4d2 / d4]12 dd [r4d2d4]3 r4dddd2
202 : 21 [r4d2d4]7 r4 (10 d4 )5 d16 )5 d16 (15 d )5 d )5 d16 )5 d16
203 :
204 : 21 [r4d2 / d4 ]4 dd16d16 [r4d2d4]3 r2.. r2
205 : 21 r^2 [r4d2 / d4]6 dd [r4d2 / d4]2 r4 [r4d2d4]12
206 :
207 :
208 : *- Gated SD -
209 : 22 [r1]10 [r4d2 / d4]12 dd [r4d2d4]3 r4dddd2
210 : 22 [r4d2d4]7 r4 (10 d4 )5 d16 )5 d16 (15 d )5 d )5 d16 )5 d16
211 :
212 : 22 [r4d2 / d4]4 dd16d16 [r4d2d4]3 r2.. r2
213 : 22 r^2 [r4d2 / d4]6 dd [r4d2 / d4] r4 [r4d2d4]12
214 :
215 : *- Cymbal -
216 : 23 r1r1 [r16a2... r1r1r1]
217 : 23 (20 [r1]8 a1 [r1]4 a1 a1 S25 r1 a1 [r1]7 a1r1a1
218 :
219 : 23 r1 a2..a1 r1 a4a4 a2 a4aa S25 r^2 a1 [r1]6 a4.a S25 r2
220 : 23 a1 [r1]5 r2.. a^1 [r1]2 r2..a S25 r1 a4. a1
221 :
222 :
223 : *- Hihat -
224 : 24 [r1]10 [f+]30 a+f+ [f+]29 a+4a+ [f+]64
225 : 24 [[f+]30 a+f+ [f+]32] r^2
226 : 24 [[f+]14 a+f+] [f+]27 a+4.a+ r2 [[f+]14 a+f+] [f+]56
227 :
228 :
229 : *- Melo. Tom 1 -
230 : 25 [r1]9 r4 T0 cc T2 a4 T0 g4 W r^2 T2 b16b16 T4 g8g16 T0
231 : 25 W r4. a16a16a8 W rb16b16 T-4 aa T0
232 : 25 W r4 b4 T-3 aa T0 gg

     Track :     0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10    11
Data count : 00192 12360 01920 12360 12378 12360 12360 12360 09168 02952 01050 .....
Loop count : ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....

     Track :    12    13    14    15    16    17    18    19    20    21    22    23
Data count : ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... 12096 12096 12096 12360
Loop count : ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....

     Track :    24    25
Data count : 11904 02508
Loop count : ..... .....
```

★ただいま，格闘ゲームを制作中です。期待していてください。MSX1のプログラム，もっともっと載せましょう。影さん人生やりなおしましょう。最初っから。(福岡県北九州市・冨永勇一14才)……【影：最初から？それでは……バブバブー。つぐ美：何やってるの？】

ローランドMIDI音源ユーザーのための

GS音源相談室

後藤　浩昭

今月はX68000シリーズの『NAGDRV』で(というよりはコマンド・ライン環境での)一歩進んだ使いかたについての質問と，PC-98用『MIDI-MMLドライバ』の質問に答えていきましょう。

Q X68000の『NAGDRV』で，打ち込んだ曲を修正していくときに，いちいち”ED ???.ms””NC-aj ???.ms”を打ち込むのが面倒です。BASICのように，簡単に作業を進める方法を教えてください。

(？県・名なしのゴンベ)

A ハガキにはちゃんと名前と住所を書いておくこと。マナーです。BASICではリストを画面に表示させて，修正しながらRUNすることで効率的な作業ができます。コマンド・ラインでの効率的な作業方法として，こんなものがあります。

1) Human68kシステム・ディスク(V2.0以上)に入っている「HISTORY.X」を常駐します。これは，コマンド・ラインにED.Xに似た入力方法を提供するものです。機能のひとつに「打ち込んだコマンド・ラインを覚える」ものがあり，いちど”ED ???.ms” を入力すれば，つぎからは[E]・[ROLLDOWN]([E]キーのあとに[ROLLDOWN]キーを押す)で”ED ???.ms” を入力したことと同じになります。”NC -aj ???.ms”もいちど入力すれば[N]・[ROLLDOWN]で同じになりますから，キー入力数を大幅に減らすことができます。

2) 「ED.X」には，ED.Xを終了せずにコマンド・ラインを入力・実行する機能があります。[ESC]・[C]，または[SHIFT]+[F10]([SHIFT]キーを押しながら[F10]キーを押す) がその機能です。これを使います。

まず**リスト1**のようなバッチ・ファイル「C.BAT」を作成します。”???.ms” は目的のファイル名に変えてください。続いて，目的のファイルをED.Xで読み込みます。修正が終わったら[ESC]・[H]キーでセーブし，[ESC]・[C]・[C]・[CR]で「C.BAT」を実行します。コンパイルが終了するとエディタに戻ってきて，再び修正を行なえるようになります。

Q PC-98用MIDI-MMLドライバを使って，CM-500のモードAで曲を作りたいのですが，GS音源とLA音源が同時に鳴ってしまいます。どちらか一方だけを鳴らすようにする方法を教えてください。

(群馬県草津市・樋口　航？才)

A まずCM-500のモード解説からしましょう。モードAは通称「ミュージ郎」モード。チャンネル1〜16にGS，チャンネル2〜10にLA音源が接続されます。チャンネル2〜10は初期設定ではGSとLAの両方が鳴ってしまいます。

GSのチャンネル発声制御はPATCH BLOCKのRX.CHANNNELを，LAはSystem areaのMIDI CHANNNELを操作することで行ないます。**第1表**がそれぞれを制御するためのエクスクルーシブ・コマンドです。

CM-500のモードAは，CM-500以外のGS音源とMT-32/CM-32LをTHRU端子で接続したのと同じ状態です。ですから，そのような構成で使っているユーザーにもこのエクスクルーシブは有効です。

Q MIDIとはどういうもので，どのような仕組みで動いているものなのかを教えてください。また「エクスクルーシブ」「RPN」「NRPN」などのことばの意味を教えてください。

(熊本市・佐久間　誠16才)
(神奈川県伊勢原市・小原　弘19才)

A 同じような質問が多数届いています。今回だけでは答えきれないので，何回かにわけて説明していくことにします。

●MIDIそのものの仕組み

そもそもMIDIという言葉は「Musical Instruments Digital　Interface」の略で，楽器どうしをデジタル装置でつないで通信するための規格の名前です。とはいっても実際は楽器だけでなく，自動演奏を行なうためのシーケンサー，生演奏情報を入力するためのキーボ

《リスト1》NAGDRV(X68000)用のプログラム修正を簡単にするために作成したバッチ・ファイル

```
=============== C.BAT ===============
    1 : NC -aj ???.ms
```

《第1表》モードAでのエクスクルーシブ一覧

●チャンネルn(nは1〜16)のGSをミュートする
“Y240, 65, 16, 66, 18, 64, n+15, 2, 16, 31, -n, 247”(MIDI-MMLドライバ)
EX　65, 16, 66, 18, 64, n+15, 2, 16, 31, -n　(MAGDRV)
●チャンネルnのGSミュートを解除する
“Y240, 65, 16, 66, 18, 64, n+15, 2, n-1, 48-n-n, 247”(MIDI-MMLドライバ)
EX　65, 16, 66, 18, 64, n+15, 2, n-1, 48-n-n　(MAGDRV)
●チャンネルn(nは2〜10)のLAをミュートする
“Y240, 65, 16, 22, 18, 16, 0, n+11, 16, 85-n, 247”(MIDI-MMLドライバ)
EX　65, 16, 22, 18, 16, 0, n+11, 16, 85-n　(MAGDRV)
●チャンネルnのLAミュートを解除する
“Y240, 65, 16, 22, 18, 16, 0, n+11, n, 101-n-n, 247”(MIDI-MMLドライバ)
EX　65, 16, 22, 18, 16, 0, n+11, n, 101-n-n　(MAGDRV)

ードやギターやウィンド・コントローラー，そしてコンピュータなどもその仲間に入ります。

MIDIデータの送信にはMIDIケーブルを使います。このケーブルの中身はわずか２本の線で，31250/１秒ごとにパルスを送るか送らないかで0・1の１ビットを送信しています。一つのデータは10ビットで，１音鳴らすには少なくとも音程・長さ・強さの三つのデータを送る必要がありますから，だいたい１ミリ秒で一つの音の情報を転送していることになります。

この通信方式は，RS-232Cによる通信方式とかなり似ています。そんなことから，最近は「RS-MIDI」なるRS-232CによってMIDIデータの送信ができる機種もあります。

「NAGDRV」(X68000)や「MIDI MMLドライバ」(PC-9801)などは，コンピュータを演奏情報の出力機器として使うためのプログラムです。いわばMIDIデータを送信するだけのプログラムですから，接続する機器はなんでもかまわず，またどんなコントロールも可能です。

しかし，実際は接続するMIDI機器は限定されているかのような記述が多く見られます。これは楽器のコントロール方法のちがい，つまり「データの受け取りかたはMIDI規格できめてあるが，それによって実際に出る音はMIDI規格ではきめられていない」ということによるものです。

ですが，最近は「実際に出る音もある程度規格化しよう」という流れがでてきています。これにより生まれたのが「GM」で，これに準拠しているMIDI機器では，同じデータで出る音がどの機器でもだいたい似たものになっています。同じでなく「似たもの」なのは，ある程度その機器の「楽器」としての個性を認めるためです。

そこからさらに「データ主義」に進んだのが「GS」です。GMの規格を含みつつ，これに準拠しているMIDI機器では，同じデータで出る音がどの機器でもほぼ同じものになっています。最近コンピュータ界で「GS」が力を持ってきた理由として，この「どの機器でもほぼ同じ」音が出ることが挙げられるでしょう。コンピュータ上では「データ主義」ですから，同じデータで同じ音が出るほうがいいのです。

●送信データの種類について

MIDIでは，0～255($00～$FF)の１バイトデータが複数連なったデータが受け渡しされています。このうち，0～127($00～$7F)をデータ・バイト，128～255($80～$FF)をステータス・バイトと呼びます。ステータス・バイトでも，128～239($80～$EF)をチャンネル・メッセージ，240～255($F0～$FF)をシステム・メッセージと呼びます。データの一覧を**第２表**に挙げておきます。

《第２表》ノート・メンバー

ステータスバイト	データバイト数	データ名
$8n	2	ノートオフ
$9n	2	ノートオフ
$An	2	ポリフォニツク・キープレッシャー
$Bn	2	コントロール・チェンジ
$Cn	1	プログラム・チェンジ
$Dn	1	チャンネル・プレッシャー
$En	2	ピッチホイール・チェンジ
$F0	任意	エクスクルーシブ

《第３表》ノート・ナンバー

	C	C＃	D	D＃	E	F	F＃	G	G＃	A	A＃	B
C-2	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	11
C-1	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
C0	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
C1	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
C2	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
C3	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
C4	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
C5	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
C6	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107
C7	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
C8	120	121	122	123	124	125	126	127				

どのようにデータが送られているのかを説明しましょう。例として，MIDIチャンネル２でオクターブ４のCをベロシティ100で，EとGの和音をベロシティ90，80で演奏してみます。

まずオクターブ４のC(C4と呼ぶ)をオンします。これをノートオンと呼びます。**第２表**から，ノートオンのコマンドは$9nです。送信するMIDIチャンネルは２ですから，$92を送信します。

ノートオン・コマンドは続いて音階（ノート・ナンバー）とベロシティを送る必要があります。ノート・ナンバーは**第３表**のとおりです。C4は72($48)ですから，この値を送信します。ベロシティは数値をそのまま送信します。つまり$92，$48，$64を送信することで，C4がベロシティ100で発音されます。

発音したら，発音を停止する必要があります。これをノートオフと呼びます。ノートオフには二つの方法があります。ひとつはノートオフ・コマンドを送信することです。もうひとつはベロシティ0のノート・コマンドを送信することです。多くのMIDI機器は，両方とも対応しています。ひとつめの方法ならば$82・$48・$00を，ふたつめの方法ならば$92・$48・$00を送信します。

つぎは和音です。二つの音階が同時に鳴っている状態が和音です。ひとつめのノートオンのあと，ノートオフを送らずにつぎのノートオンを送れば和音になります。ですから，$92・$4C・$5A，$92・$4F・$50でEとGの和音が発音されます。

和音の発音停止は，ノートオフを複数送ることで行ないます。先ほどの和音なら，$82・$4C・$00，$82・$4F・$00，あるいは$92・$4C・$00，$92・$4F・$00です。これらの数値をYコマンドで送信することで，MMLの音階コマンドを使わずに発音することができます。試してみましょう。

次回はシステム・メッセージをくわしく説明しましょう。

◆

「GS音源相談室」では，みなさんからの質問を受けつけています。あて先は，**〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「GS音源相談室」係**

マイコンBASICマガジン
明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：先月号から，尽きせぬこの世の虫(バグ）に対し，Bug太郎先生に昆虫採集コーナーを担当してもらっています。今月まだご覧になっていない人は，今すぐ89ページをめくりましょう。

影：うんうん，エラー・メッセージに対しては，読者から解説を望む声も多かったからねえ。おいしそうだ。

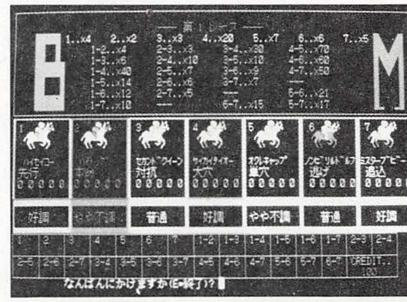
編：もう！ひとごとみたいに。Dr.が常々「遊び手からみた視点を大切にせよ」とおっしゃっていますが，この機会に具体的に教えてもらえませんか。

Dr.D：ああ，いいとも。簡単にいえば"プレイする人を楽しくさせたい，喜ばせたいという気持ち"を大切にしてほしい，ということなんじゃよ。

もちろん，ベーマガは作品発表の場であるからして，自分がいいと思うものをぶつけてくれればよい。しかし，今月のベスト・プログラマーに選ばれるには"楽しめる"作品であることが絶対条件だということじゃ。

編：先月号で最終エントリーまで残った小野たかをみくんが「7月号のベスト・プログラムに感動してこの作品をつくった」というコメントをしていたのが印象深いんですが。

Dr.D：つまり，本当に「楽しめる作品」は，遊び手側にとどまらず，つくり手側の創作意欲にまで火をつけてしまうものなのさ！Bug太郎先生しかり，古くは高橋はるみさん，森　巧尚氏といった人々が，スター・プログラマーと呼ばれる由縁はそこにあるんじゃないかね。



▲PC-9801用「BMダービー」

編：前置きが長くなりましたが，今月のベスト・プログラマーはPC-98用「BMダービー」で挑戦してくれた松本　淳くんです。

Dr.D：編くんの強い押しで選ばれた作品じゃ。ゴール前のせりあいが興奮するということじゃが。

編：うーん！やっぱりDr.の話しを聞いた後だと，ちょっと今月はパワー不足かもしれませんね！がんばろう！

今月はもう一歩のところでしたで賞

- ●FM TOWNS用『かんかん照りの稲刈り仕事』／蒲谷かづし
- ●MSX用『ワンダラーズ』／山下高明
- ●PC-8801mkIISR用『ジャンプ・フラワー』／橋本公一郎
- ●PC-9801用『スーパー・スペース・タイガー』／TTM SOFT
- ●PC-9801用『GO!GO!たけちゃん』／春田武士
- ●X68000用『アメリカンフットボール・BMリーグ～ベーマガの嵐』／城　史郎
- ●ファミコン用『実用・早起きはおまかせ』／矢島創太
- ●PC-9801用『ぷよぷよ～ぷよぷよ音頭』／石井彰文
- ●X68000用『餓狼伝説2～テリーのテーマ』／小石智則
- ●X1用『G-LOC』／竹田文和

投稿ありがとう

遠藤一之介／佐藤　茂／伊藤三雄／木下悟／宮部智也／如月つみお／橋本秀樹／佐久間一郎／宅間　清／江藤太郎／鬼頭道朗／工藤たすけ／香美ちゃん／滝本時雄／草本一也／鳥井くん／けーちゃん／山田孝治／千葉　稔／宮田雄一／佐藤輝明／伊藤宏行／田中なすろう／岸本英二／福島太一／小山だ／木之元きょうすけ／澤田先生／小森　卓／岡崎憲一／大家　剛／中本陽介／菊地泰介／横河令／工藤　誠／原田秀一／関野栄一／野辺　保／佐藤　博／いちごちゃん／三沢賢一／奥田一郎／塩見　強／広田ひろし／はなだきよかず／松井由希子／中谷亜由美／木下武雄／神倉　誠／日下部奈美／内山隆夫／石井宏和／須田智彦／大橋健太郎／胃潰瘍たもつ／甲田仁志／高山徹彦／恩田智一／高橋健太／市ノ瀬恵一／／トーテム・ポール／栗田敏光／内村秀夫／高瀬英雄／石川幸一／中本孝治／荒木春男／坂上弘文／谷　康晴／岩城智弘／島村ジョー／谷川隆司／石田勝／渋谷一平／太田義満／常川　功／高田　明／宮崎和志／松本広大／島田翼／池谷良夫／権田原弘一郎／林　幹生／浅香泰治／牧原公介／オースマン・ヨンコン／粟田貴之／田村和重／戸板金太郎／修平くん／バーニング・光太郎／嶋　正和／富田　司／江口利明／児島久夫／山本康夫／五十嵐耕一／時田みさお／藤本雄一／谷川敦夫／水元善秀／埼玉のぶゆき／小林亜月／広池進一／井の頭智蔵／朝田幹彦／家久健太／平田敏彦／渡辺光彦／先山秀樹／日比谷哲二／牧野良和／染谷　忍／佐藤おさむ／若林純一／上田まさゆき／児玉幸彦／星野哲也／河西とおる／原田敏也／勝田昌夫／春日修太郎／石田広美／草野滝雄／早乙女美智也／当麻さくお／依田　峰／桑沢撤兵／さすらいくん／真鍋俊一／ライタ一光／中村　満／おぼっちゃま／斎藤晴彦／吉本りんご

※全員紹介しきれなくてごめんなさい。まだまだたくさんの方々からの投稿がありました。これからもどしどし投稿してくださいね。

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE









▶▶▶ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアやその周辺の話題を満載しています。

☆編集部より

いよいよ年末商戦がはじまろうとしています。今年も非常に数多くのソフトが発売されますが，はたしてどの作品がヒットを飛ばすのでしょうか。次号は94年の新年号になります。それに合わせた新企画も予定していますので，お楽しみに。

1993年、秋。
未知との遭遇、始まる。





画面の前でドキドキ、ワクワクのリアル体験。
調べたい場所や時代に入り込んだように検索できる動画図鑑、
エレクトロニック・パブリッシング「ザ・グレート・ピラミッド」誕生。

9,800円(税抜)PEASJ5002 発売元:パイオニアLDC㈱ C 1993 PIONEER LDC, Inc. CLD-A100とPAC-S1との組み合わせでお楽しみください。

未知との遭遇は、カタログから始まる。 パイオニアレーザーアクティブについて、もっと詳しく知りたい方は、ハガキに製品名(CLD-A100)・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター:マイコンベーシックマガジンLA-11係へ。



The Future Is Now
SNK
THE 100MEGA SHOCK!
新製品
今、すべての格闘家たちに捧ぐ。
あの餓狼スター勢揃い！これがスペシャルだ。
餓狼伝説SPECIAL
がろうでんせつスペシャル
©SNK 1993
龍虎の拳 TVアニメスペシャル 12月放送決定!
待望のシリーズ第3弾、ネオジオから近日登場!!
好評発売中
ハイパワーゲームマシン「ネオジオ」
標準価格 48,800円(税別)
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス☎06(339)0110［月～金曜日(祝日除く)14～19時］※電話番号はお間違えなく。



MEGA CD
メガ-CDが可能にした、
驚嘆のV.R.体験ゲーム。
ヴァーチャル・リアリティー
NIGHT TRAP
夢見館の物語
メガ-CD専用
ヴァーチャル・シネマソフト 夢見館の物語
12月10日発売予定 7,800円
©1993 SEGA
メガ-CD専用
ヴァーチャル・シネマソフト ナイトトラップ
11月19日発売予定 8,800円
©1992 Digital Pictures, Inc. ©1993 SEGA
スリルとサスペンスの話題作！
エンディングはプレイヤー次第。
5人の女の子が、湖畔の別荘で謎の事件に巻き込まれた。君は別荘に仕掛けられた様々な罠を使い、彼女達に迫る危険を防いで欲しい。まるでサスペンスシネマの中にいるような、実写取り込み画像で展開するインタラクティブ・ストーリー。海外で話題を呼んだ最新のCDゲーム。
光る蝶の魔力と共に現われる
特殊CG画像の世界。
全編に漂う幻想的な雰囲気。そして、不気味で謎めいたたたずまいの洋館。この館の中で何かが起きようとしている…。謎を解く鍵は、画面とサウンドとあなたの洞察力。夢見館で繰り広げられるファンタジック・アドベンチャーゲーム。
セガジョイジョイテレフォン
新作ゲームソフトや楽しい情報を、みんなにお知らせするセガからのホットラインだよ。
札幌011-842-8181 東京03-3743-8181 仙台022-285-8181 名古屋052-704-8181
大阪06-333-8181 広島082-292-8181 福岡092-521-8181
※電話番号をよく確めて、正しくかけてください。
SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日：10時～17時(祝祭日除く)
©SEGA
コンパクトになった
16-BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中 12,800円
メガドライブのニューハイパーアタッチメント
※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。
MEGA-CD 2
メガ-CD2
好評発売中 29,800円
6Bコードレス・パッド搭載
一体型ゲームマシン
Victor JVC
日本ビクター株式会社
＊JVCは、日本ビクターの世界ブランドです
ビクター
WONDERMEGA
RG-M2
好評発売中 59,800円
※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。



CAPCOM
カプコンの強力ラインナップ。
格闘の頂点をめざす者たちへ。
STREET FIGHTER II
©CAPCOM 1991, 1993 ALL RIGHTS RESERVED.
X68000
ストリートファイターIIダッシュ
11月26日(金)発売予定
予価12,800円 税別
X68000用ソフト第3弾
●X68030対応 ●要2メガバイトメモリ以上 ●MIDI対応
CPSファイターパソコンアダプタ付
あのCPSファイターでプレイできる。
おかかえイラストレーターといっていい。
カプコン
とことん
絵筆
え・ふで
Ver.1.0
イラスト増量版
とことん絵筆 イラスト増量版
好評発売中
16,800円 税別
PC-9801シリーズ
PC-9821 シリーズ
●NEC PC-9801/9821/98NOTEシリーズ(9801/U/E/F/M/VF/XA/XL/LTおよびH98は除きます)
◎400点以上のイラストデータを内蔵 ◎宛名書きもラクラク、住所録機能装備
◎カプコンのキャラクターも自由自在 ◎簡単できれいなカラープリント
©CAPCOM 1992, 1993 ALL RIGHTS RESERVED. ●会社名と製品名は、それぞれ各社の登録商標または商標です。
一太郎・WINDOWSで使えるとことん絵筆 イラスト集
はがきイラストセット
94年度版
好評発売中
5,800円 税別
◆イラスト400点以上、カプコンの新作キャラクター・イラスト(スーパーストリートファイターII、ロックマンXなど)も内蔵。◆お年寄りからお子様まで、ご家族みんなでラクラク操作。◆一太郎、花子、Z's STAFF kid 98、WINDOWSで使える。
*DOS/Vマシンの方は、IBMフォーマットをご利用ください。
©CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED.
No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
株式会社カプコン 国内営業本部/〒540 大阪市中央区釣鐘町2-2-8 東京支店/〒163-02 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F


パソコンを熱くする。
OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT
EYE OF THE BEHOLDER II
THE LEGEND OF DARKMOON
悪が目覚める前に、早く。
アイ・オブ・ザ・ビホルダーII
11月19日(金)発売予定 予価12,800円 税別
PC-9801シリーズ
PC-9821シリーズ
●9821シリーズ対応 ●256色、16色両対応
●「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」のキャラクターデータを転送可能 ●MIDI対応 ●ハードディスクインストール可能
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS and AD & D are trademarks owned by TSR, Inc. Lake Geneva, WI, USA and used under license from SSI, Sunnyvale, CA, USA.
Copyright ©1993 SSI. All Rights Reserved.
Copyright ©1993 TSR, Inc. All Rights Reserved.
Produced by CAPCOM CO.,LTD. 1993
混沌のプロレス界を制すのは誰だ。
FM TOWNS
Muscle Bomber
THE BODY EXPLOSION
マッスルボマー／11月26日(金)発売予定 予価9,800円 税別
FM TOWNS 初参入
●迫力の立体サウンド「Qサウンド™」システム搭載 ●要2メガバイトメモリ以上 ●CPSファイタープレイ可能 ●MARTY対応
Q SOUND™
QSound Chips have been developed by Archer and incorporate Archer's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はアーチャー社の商標です。
©CAPCOM 1993 イラスト/原 哲夫
★カプコンソフト情報★
大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
——電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。——

SPS新聞

発行元
福島市太平寺字過吹24-1
株式会社
エス・ピー・エス
TEL 0245-45-5777
FAX 0245-45-1804

☆「ぷよぷよ」発売か？

完成間近の情報を得て 独占スクープ情報

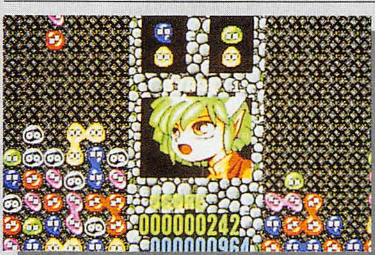
本日、SPS報道班は密かに開発されていると噂されていたX68000版「ぷよぷよ」が事実であった事を突き止め、SPS開発室責任者へ強く取材を申し入れた。

開発進行度は六〇%。残すはBGMの入力と細部にわたっての調整。これは期待大である。こうなれば正月をぷよって過ごしたいもの。我々は途中バージョンの写真撮影を強行し、撮影に成功した！

はたして発売は近いのか？

…営業担当者の談話…

この移植の話しをコンパイルさんに持ち込んで、早四ケ月が過ぎました。移植のきっかけは、事務所のPC9801で遊んでいたこの「ぷよぷよ」が非常に面白く、X68000版が出ないかなと期待していました。そんな期待をしているうち、もしコンパイルさんで移植の予定がなかったら「SPSで移植してしまおうか？」と提案されたのがきっかけで、急ぎコンパイルさんに電話を入れたら・・・ラッキー！・・まだ移植の予定がないとのこと。それじゃという事でコンパイルさんにお願いしてX68000移植をとなったのでした。



ぷよぷよ © 1993 COMPILE
これは、PC-9801の画面です。

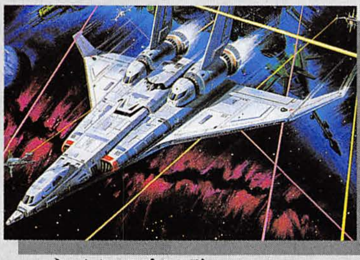
…今後の予定…

六〇%は完成しているというもののまだまだ細部にわたっての調整が残っています。予定として、来春早々（三月～四月）にも販売を行いたいと思っています。もしかしたら、もう少し早くなるかな・・・？

「ネメシス'90改」いよいよ発売開始

大変お待たせ致しました。「ネメシス'90改」がいよいよ発売になります。価格は八、八〇〇円（税別）で、発売日は十一月十二日（金）です。

お店にない場合は通信販売も行っていますので、どうぞご利用ください。


ネメシス'90改
© KONAMI 1987

「ネメシス'90改」BGMのなぞ！

X68030かX68000XVIで3メガ以上にメモリーを増設されてゲームを行なっているユーザーの方、気がつきましたか？

よーくBGMを聞いてゲームをしてみてください。もうおわかりですね。そうですPCMドラムと効果音が一緒になっているでしょう・・・

今までですと効果音が鳴っている間ドラムなどのPCMが止まってしまいました。X68000では、PCMチャンネルが一チャンネルしかないからです。それを、同時に鳴らせるようオリジナルのドライバを組み込んでいるのです。

「マージャンクエスト」発売はいつか？

現在ゲームは完成し、おまけのSPSオリジナルゲームを作成中。

●ネメシス'90改
X68000/X68030
11月12日発売/8,800円
©KONAMI

●マージャンクエスト
X68000/X68030
発売日／価格 未定
©サントス

通信販売のお知らせ

通信販売でご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号をご記入の上、代金に消費税3%を加算した金額を当社宛現金書留でお申し込みください。（送料は無料です）

(株)エス・ピー・エス
SPS
お申し込み先
〒960
福島市太平寺字過吹24-1
TEL 0245-45-5777 / FAX 0245-45-1804

好評発売中

☆デスブレイド
X68000/価格9,800円
© syuuwadou

☆ドラゴンスレーヤー 英雄伝説
X68000/価格9,800円
© Falcom

お買い求めは最寄りのパソコンショップ、または通信販売で！



先行馬走る!!
前作を発表して1年。空前の競馬ブームと、競馬に夢とロマンを求める人たちに愛された前作を、よりパワーアップして、
今度の『クラシック・ロード2』が生まれました。ゲーム期間の延長（30→50年）や、データの倍増はもちろんのこと、
友達どうしのデータ交換など、あらゆる所で幅広い改良を試みてみました。
馬主として、調教師として…、競馬の面白さ、醍醐味を味わいながら、またまたG1レースを制覇して下さい。
好評発売中
¥9,800
(税別)
他の競馬ソフトには出来ない
「リアル競馬シミュレーション・システム」採用!
五代前までの血統表とダーレーアラビアンなどサラブレッドの始祖にまで遡れ、プレイヤーの馬の子孫の繁栄を確認できる驚異の血統図
コース取りや展開による有利不利もある興奮のオープンコース！馬券も購入できます
調教や出走ローテーションの決定などは、スタミナ、コンディション、ストレスなどのパラメータを見ながらきめ細かく行えます
クラシック ロード2
CLASSIC ROAD
PG-craft
PC-9801VM21以降 5FD 2HD
PC-9801UV以降 3.5FD 2HD
EPSONPCシリーズ
要2ドライブ 要メモリ640KB以上 要アナログディスプレイ
98NOTE対応
ハードディスク対応(要MS-DOS Ver.3.00以上)
バスマウス対応
※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です
〈企画・開発〉㈱プログレス ©1993 ㈱プログレス ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC. ※MEG-DOSは株式会社エス・ピー・エスの登録商標です
クラシック・ロード
CLASSIC ROAD
スーパーファミコン版
8メガ+バッテリーバックアップ
¥9,800(税別)
© 1993 ㈱プログレス © 1993 ㈱イスコ
© 1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
大好評発売中!
Victor
発売元：ビクター エンタテインメント株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 問い合せ番号 TEL.03(3423)9269



新感覚アクションパズル[キーパー]
KEEPER
ストーリー
「キーパーってどんなお話?」
誰も知らない不思議な世界のずっと奥、静かな村がありました。ある時、その村のたった一つの湧き水の泉に海の化石が降ってきちゃった。さぁ大変。昼寝なんかしてられない。プクルとピクル湧き水を守れっ!! あっ!! ねるんじゃなーい。
ルール
「どうすれば石板が消える?」
次々と出現する石板を、同じ色か同じ絵柄で、タテかヨコに3個以上並べると消えます。泉が石板で埋め尽されるとゲームオーバーです。
アイテム「うまく使って高得点!!」
光の石板(オールマイティー)……すべての石板と同じ色・絵柄扱いになります。
時の石板(タイムストップ)……この石板に乗ると、一定時間石板が出現しなくなっちゃう。高得点のチャンス!!
木の実(ボーナス)……プクルとピクルの好物。色々な効果があります。
X68000シリーズ
5インチ2HD1枚, 2MB必要
X68030対応
12月発売予定
[ログイン]ソフトウェアコンテスト
グランプリ受賞作品
¥8,800(税別)
2Pモード
「2人で協力・競って対戦」
2匹で仲良く一緒に石板を消す「協力モード」と設定された時間内で相手より高い点数を競い合う「対戦モード」が選べます。
ILLUSTRATED BY HIDEKI TAMURA.
©1993 SUCCESS. ©1992 ASCII.
SUCCESS 開発・発売元/株式会社サクセス
「キーパー」耳寄り情報 ●スーパーファミコン版データム・ポリスターより'94年3月発売予定!!
販売元/電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL03(3445)6111(大代表)

マイコンソフト

VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.7

DRAGON BUSTER®

ドラゴンバスター

namco®

かつて、この世で最も美しく平穏な国と詠われたローレンス王国。人々は森や山の精霊たちと共存し、この平和が永遠に続くと信じていた。が、嵐の神の使いとして崇められていたドラゴンの突然の反乱で、ローレンス王国は混乱に陥ることになる。国民に愛されている王女セリアを誘拐したドラゴンは、王女の身柄と引き換えに王国のすべてを要求してきたのだった。
横暴なドラゴンの脅迫に絶望した国民の前に一人の若者が現れた。彼の名前はクロービス。ドラゴンを倒し、王女セリアを救う[illegible]った一本の剣をたずさえて、彼は旅立った。





12月10日発売

あのアーケード・ゲームの名作『ドラゴンバスター』がX68000上についに登場!

ドラゴンバスターは、1984年株ナムコの作品です。主人公・クロービスを操作して、ラウンド・マップを進み、待ち受けるドラゴンを倒していくゲームです。最初のアイテムは1本の剣のみですが、行く先々で手に入るアイテムでパワーアップしていくことができます。
キミはドラゴンに捕らえられたローレンス王国王女セリアを救出することができるか!!

X68000/68030 5インチ2HD 1枚
標準価格5,300円(税別)

発売元：電波新聞社　出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　TEL 03-3445-6111(大代表)
企画・開発：マイコンソフト株式会社　〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内)　TEL 06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)　札幌支局 011-641-5591　関東総局 0273-26-3206　名古屋支局 052-261-4541　神戸支局 078-391-5885　下関支局 0832-67-7478
大阪本社 06-203-3361(大代表)　仙台支局 022-227-7211　松本支局 0263-36-2268　金沢支局 0762-63-8661　広島支局 082-228-5581　熊本支局 096-380-7500
西部本社 092-431-7411(大代表)　新潟支局 025-245-2526　静岡支局 054-254-6405　京都支局 075-221-8021　高松支局 0878-61-3111　鹿児島支局 0992-26-3630

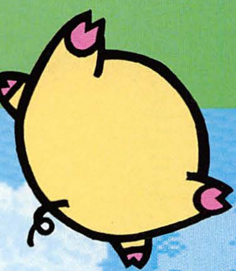
名作はいつの時代でも楽しめる――――ビデオ・ゲーム・アンソロジー

マイコンソフト

16種類、総勢100匹のぶたさんによる

爆弾投げバトルロイヤル!





VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.6

爆弾アクションゲーム

ぶたさん

好評発売中

標準価格5,300円(税別) X68000/68030(2メガ必要)







ぶたさんは、1987年株式会社ジャレコの作品です。
16種類総勢100匹のぶたさんによる世にも過激な爆弾投げバトルロイヤルが今始まろうとしている。
置いてある爆弾を拾って投げると点火、爆弾のカウントダウンが始まります。
敵のぶたさんに直撃するかカウントダウン終了で爆発、爆発に巻き込まれたぶたさんはダメージを受けます。(自分も例外ではありません)
敵のぶたさんの攻撃をかわし最後まで生き残ればゲーム・クリアとなります。
また、パワーアップアイテム・16種類のぶたさんが見せるパフォーマンス・二人同時プレイ(途中乱入可能)など全収録されています。

発売元:電波新聞社　出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　TEL03-3445-6111(大代表)
企画・開発:マイコンソフト株式会社　〒530 大阪市北区中之島3－2－4 朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内)　TEL 06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)　札幌支局 011-641-5591　関東総局 0273-26-3206　名古屋支局 052-261-4541　神戸支局 078-391-5885　下関支局 0832-67-7478
大阪本社 06-203-3361(大代表)　仙台支局 022-227-7211　松本支局 0263-36-2266　金沢支局 0762-63-8661　広島支局 082-228-5581　熊本支局 096-380-7500
西部本社 092-431-7411(大代表)　新潟支局 025-245-2526　静岡支局 054-254-6405　京都支局 075-221-8021　高松支局 0878-61-3111　鹿児島支局 0992-26-3630

ひと味ちがう　マイコンBASICマガジンの別冊「ALL ABOUTシリーズ」インフォメーション

大ヒット中のメガドライブ，アーケード，ゲームギア，ファミコン，PC-9801，MSX2各機種版に加え，12月にはスーパーファミコン版，その後にはPCエンジン版も登場して，ますます加熱する『ぷよぷよ』ブーム。本書は，そのすべての機種版に完全対応！

A5判／定価1,280円
スタジオベントスタッフ・編

11月10日発売!!



日本全国の「ぷよらー」が，この一冊を待っていた！

ALL ABOUTシリーズ2

オール・アバウト ぷよぷよ

大会優勝&準優勝の業界最強スタッフが贈る，空前絶後のぷよ本だ！

つぎの質問に答えられない人は，いますぐこの本を購入すべし！

❶とにかく対戦プレイで勝つには，どうすればいいのか？
❷ぷよぷよのドット絵は，どのように描かれているのか？
❸「とことんぷよぷよ」モードで，カーバンクルはどのような法則で出現するのか？
❹「スケルトンT」の「T」はいったい何を意味するのか？
❺アーケード版は，なぜ永遠にプレイしつづけることができないのか？
❻画面外で「おじゃまぷよ」はどのように降るのか？
❼19連鎖は本当に可能なのか？
❽「昇龍ぷよ」とは何か？

特別掲載：小説「バトル・オブ・ぷよぷよ」（作・山下 章）
『ぷよぷよ』全曲楽譜集

好評発売中！

ALL ABOUTシリーズ1

オール・アバウト・対戦格闘ゲーム

スタジオベントスタッフ・編
A5判／定価1,480円



ゲーム・センターで大人気の対戦格闘ゲームの魅力を満載。全9作品98キャラクターのデータを完全掲載！

■掲載ゲーム……●ストリートファイターIIダッシュターボ●ワールドヒーローズ2●餓狼伝説2●ファイターズヒストリー●マーシャルチャンピオン●ナックルヘッズ●餓狼伝説●ワールドヒーローズ●龍虎の拳

12月発売

ALL ABOUTシリーズ3

オール・アバウト 餓狼伝説スペシャル

スタジオベントスタッフ・編
A5判／定価未定

大ヒット中のネオジオの最新ゲーム『餓狼伝説スペシャル』のすべてを網羅！　対人戦，対コンピュータ戦の必勝法はもちろん，SNK提供の秘蔵データの数々，メイキング・オブ・餓狼伝説スペシャルなど，ファン必読の一冊だ!!

電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 TEL 03−3445−6111(大代表)

ARTDINK

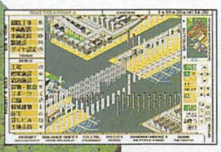
11/26
発売予定





スーパー3Dパースペクティブ
立体的な都市開発を可能とした、当社の新しい画面技術。鉄橋や高架線を設置し、立体交差、地下鉄までも自在に設定できる。山や谷、平野部の地形の起伏もリアルに再現。

分割サテライトシステム
2カ所を同時に表示、エディットできる便利な機能。マップの広さも約2倍になり、都市と都市のつながりを考慮した開発が行える。アングルやズームの切替えも可能。



ヘイトカットビュー機能
画面の表示を任意の高さに制限し、高層ビルなどの陰に隠れた鉄道や道路などの状態を一目で把握することができる。特に交通システムのエディット時に有効な機能。

PERFECT Campaign
パーフェクト・キャンペーン実施中

パーフェクトなゲーム・クオリティを実現した[A.IV.]の発売を記念し、プレゼントクイズ・キャンペーンを実施! 正解者の中から444名様に、スポーティな[A.IV.オリジナル・パーカー]をプレゼント! 応募方法、クイズの詳細につきましては、お近くのパソコンショップへどうぞ!

パーフェクトインテリジェンス

際立つ、ゲームクオリティ。

交通網を構築し、多角経営に乗りだし都市や地域の開発を
行うという基本スタイルはそのまま。しかし、3年間にもおよぶ構想期間を経て、
ここに実を結んだゲーム・ファクターが"A列車で行こう"を大きく変えた!
新開発の立体表現技術"スーパー3Dパースペクティブ"が可能とした、立体的な都市構想。
ビジュアル面はもちろん、システムも大幅グレードアップ。
あなたのエグゼクティブ・マインドは尽きることなく、また、プレイするごとにかき立てられる。
「A.III.」をはるかに超えるスケールで、「A.IV.」今年末、待望のリリース!!

PC-9800シリーズ
●98VX以降●NOTE対応●5inch 2HD、3.5inch 2HD(各3枚組)●要640KB
●要400ラインアナログカラーCRT●要バスマウス●16色専用●I・Oバンク方式RAM対応
●FM音源対応●MIDI対応●ハードディスク対応(要MS-DOS Ver3.30A/B/C/D,5.0)
●Roland GS規格対応※80286以上のCPUを搭載していない機種では動作しません。

A.IV
SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT
A列車で行こう4

NEC パソコンフェア '93
93.12.10-11 in INTEX OSAKA
上記の日程で開催されるNECフェアに「A.IV.」を出展!
A.IV.に触れるチャンス! 皆、インテックス大阪に集合!
【入場料】無料 【時間】10:00-17:00



【'94/1/14まで】

標準価格**12,800**円(税別)



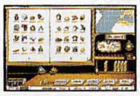
【絶賛発売中】

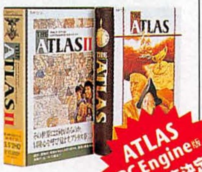
大陸探険シミュレーション 標準価格 各10,800円(税別)

舞台は16世紀。「世界大地図帳」をもとに伝説『イヴラークの骨』の謎を追う。壮大なスケールで再び繰り広げられる大冒険「ATLAS II」

THE ATLAS II WORLD ODYSSEY CARTOGRAPHIC SIMULATION







PC-9800 Series
●98VX以降●NOTE対応●5inch 2HD、3.5inch 2HD(各3枚組)●要640KB●要バスマウス
●FM音源対応●MIDI対応●ハードディスク対応(要MS-DOS Ver3.10, 3.30A/B/C/D, 5.0)

FM-TOWNS Series
●CD-ROM1枚、3.5inch 2HD1枚●要2MB●ハードディスク対応●増設RAM対応●MARTY非対応

ATLAS PC Engine版 来春発売決定!

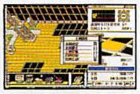
新大陸を発見し、あなただけの「世界大地図帳」を作成する[ATLAS]から
始めれば、より冒険の幅は広がる。

行政シミュレーション 標準価格 各12,800円(税別)

宇宙に浮かぶ都市の区長として、区民のためにつくす。税金を、大学を。人の望みは果てしない。東京都第24区「トキオ」

トキオ 東京都第24区







PC-9800 Series
●98VX以降●NOTE対応●5inch 2HD、3.5inch 2HD(各3枚組)●要640KB●要バスマウス
●FM音源対応●MIDI対応●ハードディスク対応(要MS-DOS Ver3.10, 3.30A/B/C/D, 5.0)

FM-TOWNS Series
●CD-ROM1枚、3.5inch 2HD1枚●要2MB●ハードディスク対応●増設RAM対応

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9392 株式会社アートディンク

短期集中連載

全国どこからでも通話料金均一
気軽に使えるパソコン通信網「ビデオテックス」を活用しよう その①
『JRA-VAN』のすべて
―競馬ハイテク推理に欠かせない膨大なデータベース―

競馬とコンピュータは相性が良い!?

パソコンやゲーム専用機用のエンターテイメント・ソフトの中でも「競馬」をテーマにしたものは人気が高く，安定したヒットをとばしています。

競馬というとギャンブルを連想する人も多いでしょうが，ほとんどの競馬ファンは，競争馬や騎手，馬場，天候，過去のレース結果などのあらゆる情報を集め，そのデータから，勝利馬を推理するという一連の作業に楽しみを見いだしているのです。

コンピュータ・プログラム的にいえばいくつものパラメータがあり，数値的なデータがあり，しかもその組み合わせにより，正解を推理していく作業なのです。

ソフトとして発売されているものについては，191ページから，特集していますが，予想をするもの，競争馬を育てながら馬主としての経営をしていくものなどいくつかのジャンルがあります。いずれもレースが展開し結果がでるたびに論理的に変化していく各種パラメータのデータと，偶然性という相反するものが微妙にからみあって，飽きのこないおもしろさを演出しています。

コンピュータと競馬はたいへん相性の良いもののようです。



通信ソフトがついた『新「JRA-VAN」通信スターターブック』発刊！

1993年３月に第一弾が発売された「JRA-VAN」通信スターターブックのバージョンアップ版『新「JRA-VAN」通信スターターブック』(定価3,900円，PC-98シリーズ用）が電波新聞社から11月中旬に発売されます。

この本は，JRAが持つ，競馬に関する膨大な情報のデータベース・サービスを目的に開設されている「JRA-VAN」とパソコン通信をするための，ソフト解説書が一体化したもの。たいへんな人気で第一戦は完売しました。

表のように，データベースには，レースの推理には欠かせないさまざまな情報が登録されていて，それらを通信で受け，パソコンの画面に表示したり，ハードディスクの中にデータとして格納し，「JRA-VAN」が提供している解析・分析用のソフトで検討することができます。

これらのデータは当然レース開催ごとに追加されていきますから，つねに新しい情報が得られます。

市販のゲームソフトや予想ソフトに，「JRA-VAN」から得られる現実のデータを入れて，シミュレートしたり，データベース・ソフトやロータスなどの表計算ソフトで独自にワークシートを作成し，オリジナルの予想システムに活用しているファンもいます。

「ビデオテックス網」だから全国どこでも公平に情報が得られる

「JRA-VAN」は，NTTが運営している「ビデオテックス網」を利用しています。

「ビデオテックス網」は，普通の電話回線からつなぐことができます。

しかも，利用料金は，全国一律です。

自分の電話がそのままセンターにつながりますから，遠隔地の人も安心です。

	提供情報項目	提供単位	情報料
表示用情報	出馬表	１場分	80円
	競走馬	１レース分	26円
	騎手	１場分	20円
	調教師	１場分	19円
	出目表	１場分	4円
	成績概要	１場分	3円
	成績詳細	１場分	37円
プログラム用情報	出馬表	１場分	18円
	競走馬	１レース分	21円
	騎手	現役登録分	196円
	調教師	現役登録分	147円
	出目表	１場分	4円
	成績概要	１場分	4円
	成績詳細	１場分	27円
	開催日程	１年分	7円
	競走名	１年分	61円

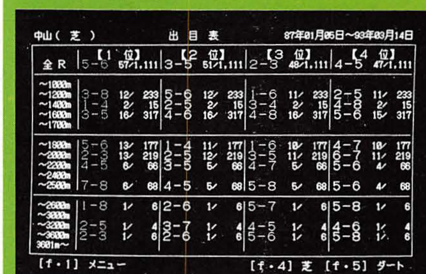
チャンス!!

1993年12月31日（消印有効）までに綴じ込みのハガキを利用して「ビデオテックス」の利用申込を先行していただいた方と，アンケートにお答えいただいた方それぞれに，ステキなプレゼントを用意しています。ふるって御応募ください。詳細は次号（1994年１月号で発表します。）

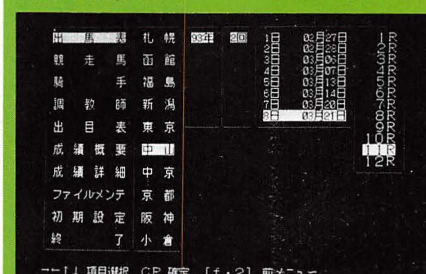
※「ビデオテックス」の利用申込をいただいた方は，後日「スターターブック」購入時には，添付の利用申込書の送付は不要です。



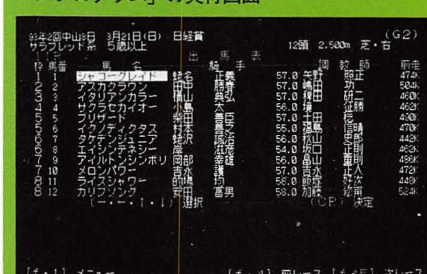
▲新「JRA-VAN」スターターブックの画面。設定作業をしているところ



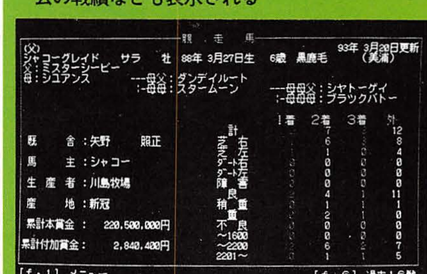
▲「JRA-VAN」にアクセス。中山の芝コースの出目表を表示



▲「JRA-VAN」が通信で提供してくれる「システムプログラム」の実行画面



▲馬名，騎手名，体重などの細かいデータや，過去の戦績なども表示される



▲「シャコーグレイド」についてのデータを見ている画面

競馬の情報は，専門紙などで得ている人がほとんどですが，開催地から遠い場合は，FAXで送ってもらうなどの特別な手だてをとらないことには，絶望的です。

「JRA-VAN」では，情報（料・量）の地域格差を無くすために「ビデオテックス網」を活用しているのです。

ビデオテックスの利用契約は800円。通信料も全国どこからでも3分間30円と安い

「ビデオテックス」の利用契約手続きは簡単で，綴じ込みのハガキに必要事項を記入して送るだけです。１週間から10日ほどで，使えるようになります。契約のための費用は契約手続き時に800円が必要なだけで，電話料金といっしょに請求されます。

通信料金は平日の08：00〜19：00は３分までごとに30円です。夜間19：00〜翌日03：00と早朝06：00〜08：00，そして土・日・祝日は５分までごとに30円に設定されています。

注意してほしいのは，これはあくまでも通信のための回線料金（電話料金含む）で，「JRA-VAN」の情報料は別になります。情報料の徴収は，電話料金といっしょに請求されますから，めんどうなことはありません。

「JRA-VAN」を利用するにはどんなシステムがあれば良いか

では，ここであらためて「JRA-VAN」を利用するために必要な機材やソフトを紹介しておきましょう。

①パソコン本体

『新「JRA-VAN」通信スターターブック』添付のソフトは，PC-98シリーズのVM21以降の機種対応です。メモリは640Kバイト以上，ビデオRAMは256Kバイト（16色対応）以上で，ハードディスクはぜひ準備してください。

表示モードでそのつど画面を見るだけなら必要ではありませんが，せっかくのデータを活用するには，ダウンロードしてストックすべきです。

「JRA-VAN」のデータ量はハンパではありませんので200MBくらいの容量のハードディスクが最低でも欲しいところです。

②DOSについて

MS-DOSのVer3.1以上が必要です。

③モデムについて

パソコンと電話回線とを接続する装置で，通信の必需品です。



▲スターターブックのソフトでは，主要モデムはあらかじめパラメータ設定されている

通信速度が1200bpsか2400bpsで使用可能で，ATコマンド対応のものが使えます。

たくさんの機種がありますが，AIWA，EPSON，OKI，OMRON，NEC，インテグラン，メガソフト，マイクロコア，富士通電装の主力製品については，あらかじめパラメータ設定が用意されています。

ただし98NOTE専用の内蔵モデム（PC9801N-06）は対応していません。

④プリンタ

NECのPR101およびPR201系（LBPは201エミレーション・モード）のプリンタが使えます。

ただしキヤノンのBJ-10V（セレクト，10-V，15VはOK）は使用できません。

⑤日本語FEPについて

ATOK6，ATOK7，WXII＋，VJE-β，松茸，刀，NECDIC，NECAIが組み込めます。

なお，他機種のユーザー向けに，Windowsバージョンの発売が予定されていますので，98ユーザー以外のかたは，今しばらく，しんぼうしてください。

「ビデオテックス」は「キャプテン」なども利用できる!!

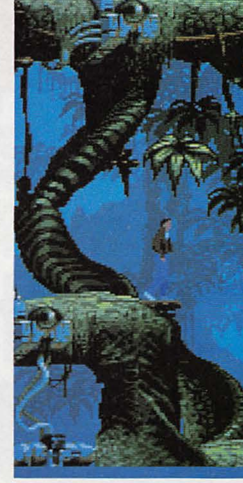
「ビデオテックス」では，「JRA-VAN」の他に，列車や飛行機の予約をはじめ，さまざまな情報が用意されている絵のでるパソコン通信「キャプテン」も利用できます。

「キャプテン」用には各社から通信ソフトが発売されていますが電波新聞社からは『新キャプテン通信スターターブック』（定価3,900円）が発売されています。

一度「ビデオテックス」の契約をしておけば「JRA-VAN」も「キャプテン」も利用できます。また，1994年には，新しい情報提供者が増えたり，パソコン・ユーザー向けのサービスも拡充されるとの情報もあります。新年に向けて，あなたのパソコン通信システムに「ビデオテックス」を加えてみてはいかがでしょうか。

BASIC MAGAZINE NEWS

1993.12



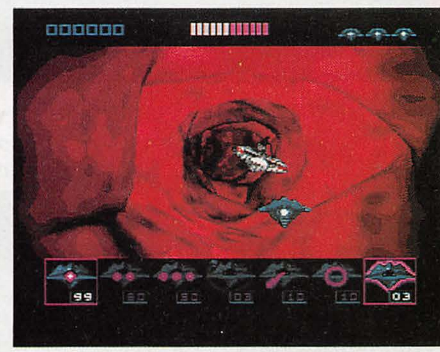
ビクターエンタテインメントの発表会で明らかになった

続々と輸入されてくる海外の秀作ソフトたち

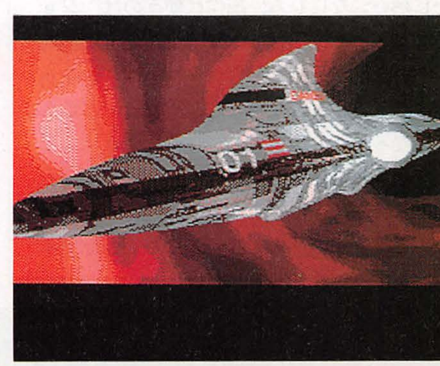




◀▲TOWNSとメガCDでの発売が決定した『レベル・アサルト』(写真はIBM-PC版のもの)。映画「スターウォーズ」1，2作目を題材に，全16ステージで構成されている



▲▼メガCD版『マイクロコズム』の画面。シグノシス社の「フラクタルエンジン」を全編に使用した3Dシューティング・ゲームだ



10月14日，渋谷区・東郷記念館で行なわれたビクターエンタテインメント・新作ソフトの発表会にて，なかなか豪華なラインナップが発表された。とりあえず，その主なタイトルをザッとご紹介しよう。

〈パソコン用〉

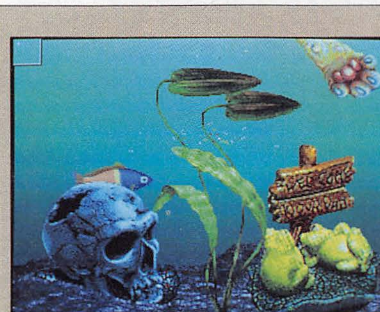
●ダンジョンマスターII～スカルキープ　(PC-98，TOWNS／12月)
●モンキーアイランド2～ル・チャックの逆襲　(TOWNS／94年2月)
●マイホーム・ドリーム (PC-98／94年3月)
●レベル・アサルト　(TOWNS／94年4月)
●フラッシュバック　(PC-98，TOWNS／94年春)
●リバーサー～氷結都市TOKYO　(PC-98／94年春)

〈家庭用ゲーム機用〉

●マイクロコズム　(メガCD／94年1月)
●シャドー・オブ・ザ・ビースト2～獣神の呪縛　(メガCD／94年2月)
●ハイムドール　(メガCD／94年2月)
●ダンジョンマスターII～スカルキープ　(メガCD／94年3月)
●サンサーラナーガ2(スーファミ／94年3月)
●レベル・アサルト　(メガCD／94年4月)
●インディージョーンズ～アトランティスの運命　(メガCD／94年春)

以上のラインナップのほとんどは，海外でメジャーなタイトルたちだ。なかでも『ダンジョンマスターII』は，世界に先がけて，日本での先行発売が決定。美しい3D描写，野外シーンの導入など，ファン注目の一作となっている。また，個人的に期待したいのが『レベル・アサルト』。ルーカスアーツ社による『スターウォーズ』をテーマにしたオリジナル・ゲームで，米国CESで展示されていたものは，かなりの迫力だった。こうした海外ゲームがつぎつぎと輸入されてくるのは，うれしいかぎりである。　(山下　章)

富士通からも海外ゲームの注目作が登場



エルフィッシュLITE

■TOWNS用 ■7,800円 ■11月26日予定

モニタの中で鑑賞魚を飼育する風変わりなシミュレーション。400種の魚を収録。



スカベンジャー4

■TOWNS用 ■9,800円 ■11月27日予定

『マイクロコズム』につづく「フラクタルエンジン」搭載ゲーム第2弾。

またもや新たな『ストII』が登場か!?

この『ストII』の動作するマシンはじつは……



◀キャラクターの選択画面では，世界地図のかわりに各国の国旗だけが表示される





▲写真だけを見るとデキは良さそうだが……。じつは動きも熱かったりするのだ

アーケードでは『スパII』が好調なすべりだしを見せ，相変わらず根強い『ストII』人気だが，ここへきて，また新たな移植版を誌面でご紹介することになった。さて，この画面写真の『ストII』が動いている機種は，いったい何だかおわかりになるだろうか？

答えは，IBM-PC互換機。HI TECH EXPRESSIONS社の手により，シリーズ1作目の『ストII』が海外で発売されているのだ。

ところでこの『ストII』，別の意味でなかなかに熱い。なにしろ，操作に使うのは，ジョイスティックと1ボタン(2ボタン設定も可能)。レバーを前に入れながらボタンを押すとキック，うしろに入れながらだとパンチがでるようになっている。さらに，必殺技のコマンドも変更されていて，昇龍拳は→↓→＋パンチ，スクリューは←↓→＋パンチ，といった具合い。これまでの『ストII』とはちがったゲーム性が生まれるかもしれない。

▼対戦成績の表示画面を見ると，スーファミ版の影響を受けているのがよくわかる





▲海外で発売されているソフトなので，メッセージは英語。バイソンたちの名前も入れ替わっている

▼このソフトで連続攻撃を考えるのは，まるでパズルのよう。弱中強の使いわけはできるのか？

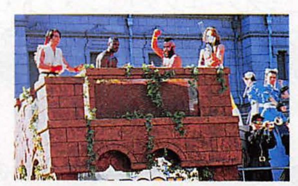


特報

10月10日，大阪「第11回御堂筋パレード」に，「世界にはばたくストII」というテーマでカプコンが参加。『スパII』のキャラが人気を集めたぞ。

▼毎年盛大に開催される御堂筋パレード。カプコン・カーの上にはキャミィらの姿が見える





▲リュウ，ディージェイ，ザンギにバルログ。右横にはちょっぴりコワイ春麗もいる

初公開 これが『スパII』基板だ!!

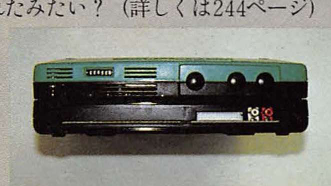
アーケード版『スーパーストII』の基板を見たことがある人は，まだ少ないと思う。「CPシステムII」という名のこのシステム基板は，これまでの基板のイメージを一新させるほどかっこいいのだ（左下写真）。上の部分だけをパカッと取り外して，別のボードと差し替えれば，ちがうゲームが動くって寸法。スイッチのデザインといい，まるで家庭向けに作られたみたい？ （詳しくは244ページ）



◀このようにシステム部とボード部が分離する

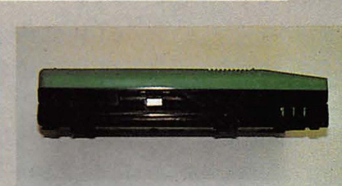


前面



▲Qサウンド出力端子，通信端子，拡張I／O端子などが整然と並ぶ

左側面



▲三つ並ぶスイッチは，テスト・スイッチとボリュームのアップ&ダウンだ

海外のCD-ROMを見て触れられる
「TOKYO CD-ROM Fair '93」開催



▲会場にはこんな子供も。CD-ROMソフトはGUIを採用したものが多く，彼も楽しんだようだ

▼海外で売られているバラエティに富んだマルチメディア・ソフトを実際に触れることができた





▲隣接した別会場では即売会も開催。PDSやシェアウエアに興味を持つ人が多かった

去る10月14日から16日の3日間，東京・池袋のワールド・インポートマートで「TOKYO CD-ROM Fair '93」が開催された。主催はソフトウエアの輸入・販売を行なっているPACIFIC HI-TECH社。

会場内の周囲の壁には，メーカーごと，ジャンルごとにわけられたCD-ROMソフトの数々が内容説明の文章とともに張りだされており，そのほとんどが海外製。海外ではCD-ROMソフトが数多く販売されていることをあらためて実感できた。IBM-PC互換機用のものがいちばん多かったが，中にはMac用のソフトも見られた。もちろんWindows対応のものも多くあり，来場者の目を引いていた。

会場中央にはMacやPC-9821CeなどCD-ROMドライブを装備したマシンが置かれ，自由にCD-ROMソフトを動かして楽しめるようになっており，英語メッセージに苦労しながらも本場のマルチメディア・ソフトの素晴らしさを堪能(たんのう)している光景が見られた。また，会場に隣接して，即売も行なわれており，会場で見つけたお気に入りのソフトを購入していく来場者も少なくなかったようだ。

会期中の来場者は8,500名を上回ったといい，販売店が主催したイベントとしては，かなり大規模なイベントとなった。　（稲垣宗彦）

◆注目ソフト◆

闘魂Vスペシャル CD-ROMシリーズ 特集：長州力

■MAC用　■ヴァリス
■予価：5,800円　■12月20日発売予定



◀新日本プロレスの試合風景などを収録した力作だ

ビデオゲーム・アンソロジー・シリーズ第7弾が決定
ナムコの名作『ドラゴンバスター』登場！

テラクレスタ&ムーンクレスタ／チェルノブ／スターフォース／リブルラブル／クレイジークライマー1&2／ぶたさん，と古くからのアーケード・ゲーム・ファンと，X68000ユーザーを感動させつづけている電波新聞社のビデオゲーム・アンソロジー・シリーズ。その第7弾『ドラゴンバスター』が，12月に発売されることになった。

『ドラゴンバスター』は，1984年にナムコから発売された，ファンタジー世界をテーマにしたアクション・ゲーム。アイテムを駆使して迷宮を進んでいくという，当時のビデオゲームとしては珍しい設定が，熱狂的なファンを生みだした作品だ。今回もX68000への移植はバッチリと行なわれているようなので，安心していいだろう。

なお，DEMPAマイコンソフトでは，まだまだ今後のラインナップを用意しているようだ。はたしてつぎの作品は何なのか……？

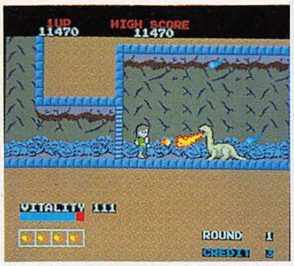
▼X68000用『ドラゴンバスター』。5,300円で12月10日発売予定

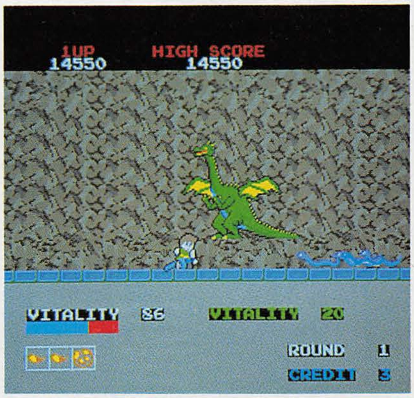




▲右上の「ドラゴン山」をめざして，ルートを自分で選んでいく

▼ルームガーダーに遭遇。奥義「かぶと割り」でやっつけろ！





電脳遊戯ストリート VOL.3

山下 章

生まれくる新ハードたちへ

怒濤の新ハードラッシュ

ページの頭になんだか仰々しい見出しをつけてしまったが，今回書いてみようと思うのは，最近何かと話題になっている，新ハードたちについてである。

すでにさまざまな場所で報じられているとおり，1993年から95年にかけて，テレビゲーム業界は，空前の新ハード乱立時代を迎える。

この3年間に発売される予定の（あるいは発売済みの）ホーム・エンターテインメントをターゲットとしたハード名を並べてみると，

●富士通／FM TOWNSマーティー
●パイオニア／レーザーアクティブ
●松下電器／REAL（3DO）
●ハドソン／コードネーム〝テツジン〟
●セガー日立／32ビットマシン
●任天堂ーシリコングラフィックス／64ビットマシン

さらに，まだ他にも発売が噂されているマシンがいくつかあり，それらを合わせれば，驚くほどの数の家庭用ハードが，市場を賑わすことになる。

いやはや大変な時代になったものだ。

たしかに，新しいハードが登場するということは，それだけで僕らユーザーの心をくすぐる刺激的な要素を持っている。

いったい，どんなタイプの新しいゲームが登場してくるのか？　メーカーは，このマシンをどのように展開していこうとしているのか？――発表されたスペック表片手に，それらをわいわいと予想しあって楽しんでいるゲームファンもいることだろう。

だが，ソフトハウスの立場になると，そうも言っていられなくなる。

これだけの数のハードがでてくると，そのすべてに均等にソフトを供給していくのは，よほどの開発力と余裕があるメーカーでなければ無理。必然的に，どのハードとお付き合いをしていくかの選択を迫られることになる。

そのときにソフトハウス側がまず重視するのが，それぞれのマシンのマーケット・サイズだ。会社という形態をとっている以上，利益を上げることが第一の目的。よって，同じソフトを作るのでも，利益率の高いハードで作ろうとするのは，ある意味で当然のこととも言える。

だから今，ソフトハウスの人たちは，必死になって嗅覚を働かせている。どのマシンがもっとも将来性があるのかを見極めようと，情報集めに奔走している。

ただ，ほとんどのソフトハウスがこうした「数の論理」で動こうとしているのが，正直言って残念な部分もある。

たとえばX68000というパソコンでは，マーケット云々を言う以前に，「俺はこのハードで作りたかったんじゃ！」というプログラマーの熱いハートが伝わってくるゲームが多かった。だから僕はX68000を好きになった。

最近では，メガドライブの『ガンスターヒーローズ』などにも，プログラマーの意地というか男気を感じることができる。

どちらかというと，仕様書どおりに平均的なレベルのソフトを作るプログラマーが増えてきた現在，プログラムでハートを語れる人は非常に貴重である。

プログラマーに限らず，スタッフが本当に作りたくて作ったゲームというのは，まちがいなく何かしらの部分でユーザーの心を打つ。

そういうゲームがでてきたハードは，おもしろい。だからこそハード・メーカーには，ソフトハウスのスタッフに「このマシンだからこそできる，こういうゲームが作りたい」

レーザーアクティブ



■パイオニア　■本体：89,800円，メガLD／LD-ROM²コントロール・パック：各39,000円
世界初の家庭用LD-ROMプレーヤ。ユニークなのはパックを入れ替えることにより，メガドライブ，PCエンジンそれぞれとコンパチブルになるということ。2機種用のカートリッジ，CD-ROM，LD-ROMが再生できる，マルチ・プラットホーム設計のハード。カラオケ・パックもあり。

と思わせるだけの魅力的なハードと環境を用意していってほしいものである。

求められる真のリアリティ

ソフトハウスの人たちとは別に，ユーザーもまた，新しいハードに対しては独特の嗅覚を働かせる。それは，マーケットとか将来性といった部分よりもむしろ「どのようなソフトが楽しめるのか」――この一点に関して，極めてシビアな判断をくだす。

ところが，スーファミやメガドライブのときと比べると，今回「新ハード」と総称しているハード群については，ユーザーの反応がいまひとつ鈍い。読者のハガキを読んだり，イベントで実際に話をしてみると，そんな印象を受ける。

理由はなんとなくわかる。この新ハードたちが登場することによって，いったいどんなおもしろいソフトが登場するのか――その部分が明確に見えてこないからだ。

新ハードでは，色数が豊富になり，CPUの処理スピードが上がることで，おそらく実写取り込みを使ったソフトがひとつの流れを作っていくことが予想される。それこそ「抜群のリアリティ」といった唄い文句を掲げたソフトが，続々と登場しそうな気がする。

けれども，たとえばこれまでのシューティング・ゲームの背景を実写に置き換えたり，いわゆるビジュアル・シーンのクオリティが本物のアニメと同等レベルにまで高まったりしても，それが画期的なおもしろさを生みだすことにつながるのだろうか。

もちろん，そういう方向性のゲームがあっても，それはそれでいいのだが，画質偏重主義におちいることが恐い。実写を利用した優れたゲームもおそらく生まれてくるだろうが，それ以外のあらゆるゲームを「映像がキレイになったから，リアリティも高まった」――そう短絡的に考えてしまうのは，どうかと思うのだ。

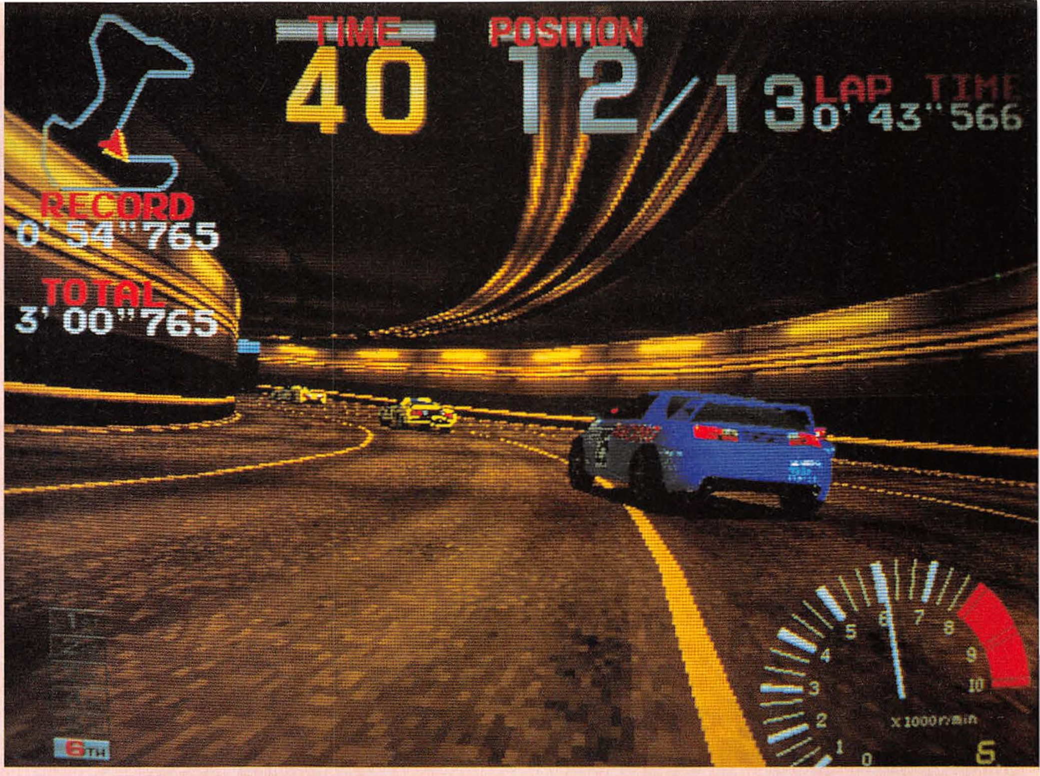
静止画は抜群なんだけど，動かしてみたらコマ送りみたいなドライブ・ゲーム。そんなものはいらない。それだったら，画質を落としてでも動きにリアリティを持たせてほしい。

新ハード登場に際して，ソフトの制作サイドは，ゲームにおけるリアリティとは何なのかをあらためて考えてみる必要がある。

映像のクオリティが高まるに越したことはない。しかし，ユーザーが本当の快感を感じるのは，ゲームの操作感覚やキャラクターの動き，そしてゲームの本質的な内容といった部分であるはずだ。

そうした意味では，ポリゴンと，それに付随したテクスチャー・マッピングという技術は興味深い。今でこそゲーム・センターの高級ハードでなければ本格的に使えない技術だが，それが家庭用機で使用可能になったとき，どんなタイプのゲームが生まれてくるのか。

僕は今後登場してくる新ハード群に少なからず期待している。そのハードでなければ体験できないおもしろさというのが，おそらく存在すると思うからだ。たとえるなら，スーファミのときの『F-ZERO』と言ってもいいだろう。そういうソフトを，早くそれぞれのマシンに提示していただきたいものである。



▲テクスチャー・マッピングを駆使したグラフィックスがゲーム・センターで話題を呼んでいる『リッジレーサー』（ナムコ）。こうしたゲームが家庭で遊べるようになる日も，近い将来きっとやってくる

REAL(3DO)



■松下電器　■700ドル（米国価格）
■94年春発売予定
ビデオ分野におけるVHSのように，マルチ・メディアの統一規格をめざす「3DO」に準じた最初のハード。32ビットのRISCチップを採用し，豊富な映像編集機能を持つ。倍速CD-ROM搭載。アメリカではすでに発売中で，日本国内でも50社以上がライセンス契約を結んでいる。

セガ



■50,000円以下　■94年秋発売予定
開発コードネーム：サターン。日立が開発している32ビットのRISC型CPUを採用。CD-ROMを本体に内蔵。スプライト機能や色数，拡大・縮小・変形などのスペックは驚くほどグレード・アップしているという。年内にはソフトハウスへの技術説明会が行なわれ，ソフトの開発もスタートする予定。ビクター，ヤマハとも提携。

任天堂

■250ドル以下（米国価格）　■95年末発売予定
『ジュラシック・パーク』のCGを担当したシリコングラフィックス社との共同開発。開発計画名は「プロジェクト・リアリティ」。64ビットのRISC型CPUを採用し，100MHz以上のCPUクロックを実現するという。1秒間に10万ポリゴン以上発生可能で，テクスチャー・マッピングもOK。94年にはアーケード用も登場予定。

ハドソン

■価格，発売日未定
開発コードネーム：テツジン。昨年5月に公開されて以来，沈黙を守っているハード。NECホームエレクトロニクスからPCエンジンの次世代機として登場するという噂も流れているが，いまだに正式発表はされていない。ゲームに限らず，将来マルチメディア・マシンとして使えるように設計されているらしい。

俺を信じてコレを買え

悪魔城伝説

第9回

題字：手塚一郎
■対応機種：ファミコン
■発売元：コナミ
■価格：6,500円



文責：ベニー松山

フリーマーケットにて奇跡を見たのであるよ

ついに，犬を飼った。

9月初旬，東京・某公園で開催されたフリーマーケットの一角で行なわれた里親探しのイベントで，殺到する里親希望者の20倍近い倍率をくぐり抜け，何となく柴犬に似ている雑種犬が我が家にやってきたのだ。これだけでも，もう十分奇跡と言えるのだが……。

本題は，じつはここからである。

犬をもらった，その帰り道。フリーマーケットに並べられた品々を冷やかしながら歩く僕の目に，信じがたいものが映った。

XE-1PRO・HE。そのブラック・ボディの側面には四つの端子が用意され，ただのジョイスティックではないことを示している。

そう。電波新聞社で製作されながら，我々ベーマガ関係者ですら入手不可能と言われるPCエンジン専用マルチタップ端子付ジョイスティックHE。この数年間秋葉原で探しつづけたデッド・ストックが，あろうことかこのような場所で眼前に現われたのだ。

……おおおおおおお！

叫びだしたい気持ちを必死にこらえた。これを手に入れるまではマルチタップを買わないと心に決めたおかげで，僕のDUOはいまだに1P専用だったのだ。しかし，ここで欲しそうな顔を見せてはこれからの行動に支障をきたす。何の興味も持ってないよ，といった能面のような表情で，僕は赤子をあやしながら店番をしている若奥様にたずねた。

「これ，いくらかなあ？」

「えーとね，1500円」

ぶう。くそ安いではないか。品を改めてみたが使用した形跡もない。これは即，買いか!? いや，値段そのまま買うのはポリシーに反する。だが，まけさせようとして横から『じゃあこっちが買うよ』なんてヤツが現われないとも……ええい，ままよ。

「もちっと，まかんないかなあ」

「うーん，旦那がでかけてててわかんないのよ」

しめた！　この奥様はコレが何であるのかすらわかっていないのだ！　もちろんそんな思いは顔にださない。

「これさぁ，ボタン二つしかないから『ストII』できないんだよ。まけちゃおう，ねっ!?」

「(『ストII』て何？　という表情で)じゃあ1300円……」

「1200円！」

「……わかった，それでいいでしょ」

かくして“若奥様をけむに巻く作戦”は成功した。僕は犬とジョイスティックを抱え，浮いた300円を足しにしてタクシーで意気揚々と引き上げたのである。

しかし，悲劇は起こった。

まだしつけも何もしていない犬が，つないだばかりのHEに攻撃を仕掛けたのだ。僕が目を離したほんの数分の出来事だった。

今，HEに連射調節トリガーはない。

はうぅ。

『ドラキュラX』見て思う『ドラキュラII』とは何だったのか

「はうぅ」

僕のノドから，そんな叫びが漏れた。

電波新聞社・マイコンルーム。そこで撮影されていたPCエンジン『ドラキュラX』サンプル版を目にしたときのことである。

ちょうど，序盤のボス敵との戦いのシーンだった。

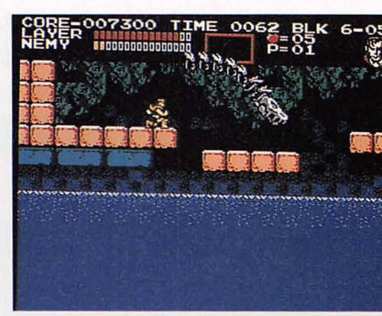
月夜を背景に，画面の奥に人型のシルエットが現われる。それが咆え，フォルムは異形へと変容し，跳躍する。

そして，画面手前に降ってくる人狼（ワーウルフ)。対決がはじまる。

「ちょ，超カッコいいッ！！！！」

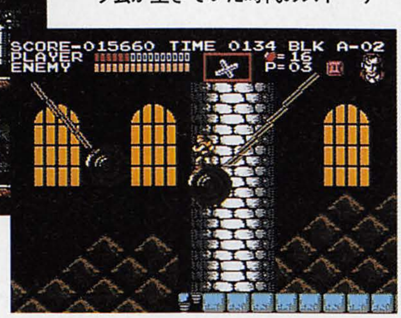
それはまさしく，7年前に僕が期待した，いやそれを上回るデキの人狼だった。あの，悪夢のようなオオカミ男とは比べものにならぬ『ドラキュラ』世界の真の住人だったのだ。

刻はさかのぼる……。



▲ルート選択によっては，しだいに浸水の度を増す水没都市ステージも登場。ボスキャラの骨竜が対戦途中で逃走する演出などもある



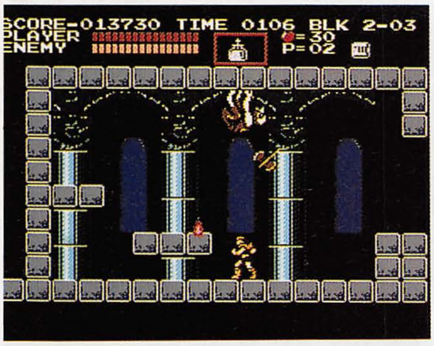


▼主人公ラルフ・ベルモンドは『悪魔城ドラキュラ』のシモンの先祖にあたる。舞台は15世紀。小説に描かれる時代ではなく，実在のドラキュラ公が生きていた時代のストーリー

▲本文でくわしく触れられなかった内容をキャプションでガンバる。『〜伝説』は数か所でルート選択可能。この要素は『X』に受け継がれる



▶降りそそぐブロックを足場に湖上のドラキュラ城を目指すラルフ。幽霊船から塔に侵入するルートも存在する

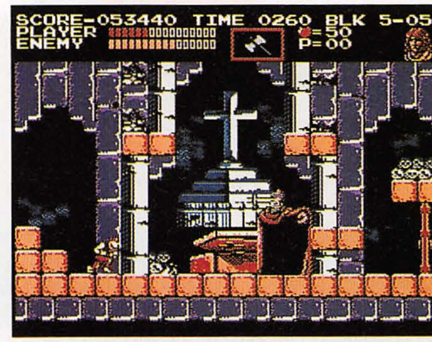


▲サブ・キャラクターも3人用意されている。これはそのひとりグラントで，時計塔を護る魔物に変身させられている。壁をよじ登る能力を持っている

▼こちらはサイファ。運動能力も力もないが，追尾弾を持っているときは無敵に等しい。実は女の子なのだよ



▼ドラキュラを逆読みしてアルカード。本名アドリアン・F・ツェペシュでドラキュラJr.。コウモリに変身する



「はうぅ」

そのときも，僕はそんな声をだしていたように思う。ただし，まるでちがう意味で，だ。

6年前……僕は発売されたばかりの『ドラキュラII・呪いの封印』を，はやる心を抑えてファミコン・ディスクシステムにロードさせていた。

思えばそのディスクシステムを買ったのも，半分以上は『悪魔城ドラキュラ』のためであったのだ。

それは素晴らしい作品だった。ディスクシステム初期のラインナップの中でも，僕にとっては『ゼルダの伝説』を上回る感銘を与えられた一作だった。

美しいグラフィック。マッチしたBGM。完成された世界観と，研ぎ澄まされたアクション性。当時はスタッフ名がでてこない時代だったが，それでもエンディング・テロップにはしびれた。『悪魔城ドラキュラ』はあらゆる手管で僕を虜(とりこ)にし，ついにはステージ99(6周ってトコ）まで遊ばされるハメになった忘れ得ぬソフトなのである。

それだけに，『II』への期待は大きかった。はじめてエンディングを見た瞬間から，まだ制作発表もされていない『II』を夢見ていた。

当時を知る人物によれば，

「あのときのベニ松は，『悪魔城ドラキュラ』のボスキャラに狼男がいないから，きっと『II』のためにとってあるにちがいない，なんて言ってました。はっきり言って“早く目を覚ませ”という感じでしたな」

と言うくらいハマっていたのである。

正直，当時はでてくるかどうかも定かでない狼男との対戦を楽しみに待っていた。今思えば若さあふれる無謀なゲーム野郎であった。

そして僕は，『ドラキュラII』を目(ま)の当たりにしてしまったのである。

何だかRPGっぽくなっていた。まあ，それはいいとしよう。おもしろければ，別にぃ……。

うっ。街の外にでるといちいちロードするのか。いやいや，そう何度も出入りするワケじゃないし，ドラキュラだもの，別にぃ……。

森にでたぞ。おや，向こうから一列縦隊で何かが近づいてくる。オ，オオカミ男のように見えるなあ……。ザ，ザコなのか!?

ムチでたたいて……あ，ジャンプした。もういっちょ……え，ムチがレベルアップしてないから一撃では倒せないの？ 体当たりされたぞ。『うっ』とか言って街の方向に弾き飛ばされた。

はうっ。何かロードしてますけど……。

街からすぐに飛びだす。またロード。

オオカミ男の数にムチの攻撃が追いつかないぞ。また体当たりされて，ロード……。

「はうぅ」

よりにもよって狼男にこのような仕打ちを受けた僕は，それから長い間コナミへの期待を抱けない身体になる。

『ドラキュラ』シリーズは死んだ。そのときは，本気でそう思った。

蘇るドラキュラ!!
『II』はなかったことにする

だから『悪魔城伝説』の制作が発表されたときも，もう信用しないもんね，という気持ちのほうが強かった。

しかし，再びアクションにもどったという話を聞いて，僕の心は揺れに揺れた。悪い男と知りながらもついていってしまう哀しい女心とは，こういうものなのであろうかよ。

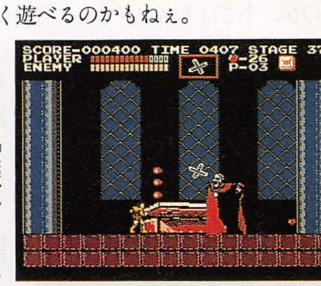
ところが!! 『悪魔城伝説』は悪い男が心を入れ替えるどころか，たとえるなら働き者で親孝行，子煩悩(ぼんのう)でダンディなハズバンドに生まれ変わっていたのだ!!

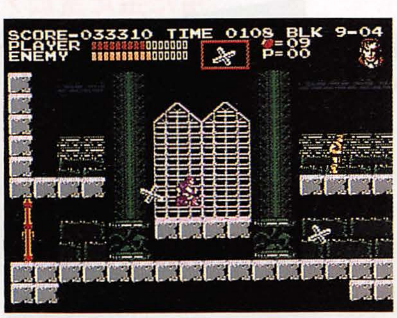
グラフィックもBGMもさらに上。史実のドラキュラ公をベースにしたストーリーはより深みを増し，『ドラキュラ』らしさを見失わないハードなアクションがめじろ押し。

かくして，僕の心の『ドラキュラ』シリーズは墓場の底から見事な復活を遂げた。『悪魔城伝説』こそが正当なシリーズ後継作品である。『II』である。もう昔のことは水に流す。なかったことにする！

でも，『II』もカセット版なら，もしかしたら楽しく遊べるのかもねぇ。

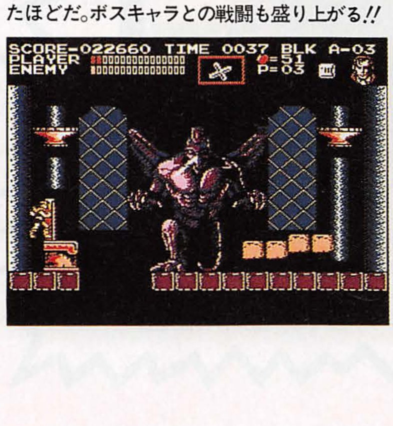
▶こちらは『悪魔城ドラキュラ』のラスト。カセット版も発売されているので，未見なら最初にコレをやるべし！

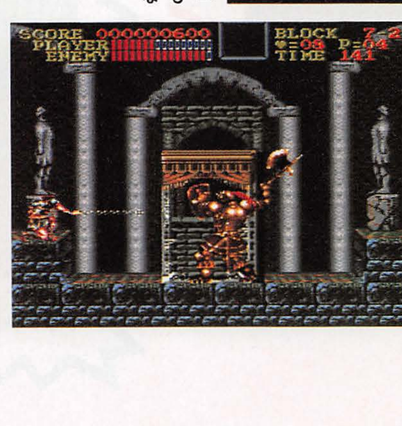




▲終盤の難敵ドッペルゲンガー。サブキャラに切り替えれば向こうも変身してくる。特定の武器をキープできれば楽勝だけど，ミスると……

▼VRC6チップによる優れた音響。当時このBGMを聴いて本当にファミコンなのかと思ったほどだ。ボスキャラとの戦闘も盛り上がる!!





◀SFC版『悪魔城ドラキュラ』。ジャンプ後の制御などでゲーム性が若干変化したが，グラフィックやBGMは当然ながらさらに向上。これもススメられる

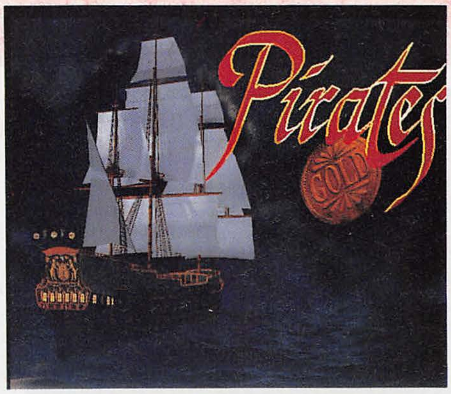
海外ソフトに首ったけ!!

TAKE6

PIRATES! GOLD
(パイレーツ!ゴールド)

Written by 猪野清秀

■対応機種：DOS／Vパソコン
(386以上・HDD・DOS5.0以上)
■発売元：マイクロプローズジャパン
■定価：10,900円(税別)



海のあらくれ者どもと一緒にカリブ海を大暴れしよう!

先月我が物になったDOS／Vパソコンちゃんだが，もう物欲の魔手が伸びてしまった。ワープロ・ソフトと漢字プロセッサを購入して，ワープロ打ちができるようにしてしまったのだ。経費は全部で2万ちょい。さらに先月の本誌特集を見ているうちに「つぎはCDと音源ボードかなぁ？」などと考えてしまう始末。最近はCDによるゲーム提供も多いし，『7th Guest』をはじめとする優秀な作品もバシバシでてるらしい。物欲はつきるコトがない(苦笑)。

さて今月は希代の名作『パイレーツ！』の超豪華版『パイレーツ！ゴールド』を紹介しちゃおう。元祖『パイレーツ！』は数年前に発売され，日本の機種にも移植された経歴のあるソフトだから，名前を聞いたことくらいはあるかもしれない。

プレイヤーは16～17世紀のカリブ海を自由に航行できる船長になる。自分に与えられた船を元手に貿易を行ない，コツコツと金を儲けることもできるけど，それは『パイレーツ！』本来の遊びかたじゃない。タイトルの「パイレーツ」とは，「海賊」の意味なんだから。

そう，もうわかっただろう。『パイレーツ！』では，いついかなるときにも「一船長」の肩書を「一海賊船長」にかえ，他の船を襲ってお宝を頂戴(ちょうだい)してもかまわないのだ。さらに国家間の争いを把握し，敵国の船にダメージを与えれば，自国の提督からゴホウビだってもらえてしまう。なんて素晴らしいご時勢！

もちろん襲われる船も指をくわえて，ただ待っているワケじゃない。必死に逃げようとする船もあれば，果敢に反撃してくる船もある。さらに敵船との戦いで勝利するために必要なのが，敵船長とのフェンシングなのだ。



▲舞台はカリブ海。海には島が点在し，お宝が君の略奪を待っている。宝めざし航海をつづけよう



◀飢えた毎日を過ごしていた青年時代。新しい世界での立身出世を求めて，彼は立ち上がった

すべての争いに決着をつける男の戦い～これがフェンシングだ!

敵船に接舷しての白兵戦や，植民地での略奪戦など，ほとんどすべての争いを決着づけるのが，今ではスポーツとして行なわれているフェンシングだ。当時は，現在のジャンケンと同じような感覚で，争いを解決する手段として，決闘などに用いられていたようだ。

ゲーム内でのフェンシングはいたって簡単。攻撃と防御を繰り返すだけ。シフトキーを押しながら攻撃すれば大きいダメージをあげられるけど，敵から攻撃される可能性も大きくなる。この勝負は，どちらかの士気がゼロになってヤル気をなくすまで繰り広げられる。

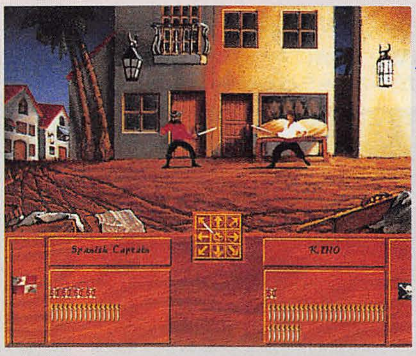
勝てば人生バラ色。この世を自分の思うがままに動かすことができる。敵船長との戦いならお宝をごっそりいただけるし，婚約者とならきれいなお嫁さんと結婚できる。だが，もし負けたら…場合によっては自分の財産を没収され，悲しい牢屋生活が待っている。そう，世の中そんなに甘くはないのだ。



敗北

▲負けたら敵に捕らわれ，牢屋の中での生活が。金は奪われムダな日々がつづく

フェンシング！



▲すべてを賭けて繰り広げられる男と男のバトル，フェンシング。勝てば天国負ければ地獄

勝利！



▲船や街を略奪だ。金に食糧に物資に大砲。奪えるものはみんな奪ってしまえ！

金だ！宝だ！肉親探しだ！～カリブ海での立身出世物語

いちばん簡単に手に入り，しかもあればあるほどさらに欲しくなるのがお金。だけど，金だけを求めた海賊稼業をそのままゲーム化したのでは，単調なプレイになってしまう。

そこで，そんなことのないようにとの配慮から，ゲーム内には数々のイベントが用意されている。これらのイベントのおかげで，本当の人生同様，海賊稼業の人生も非常に起伏に富んだものとなり，退屈しないどころか，常にドキドキさせられるプレイが楽しめるのだ。キーボードから手が離せないぞ。

植民地の街中で冒険者から宝の地図を買い取り，宝探しにチャレンジしてみてもいいだろう。どこかの国の幕府が埋めた財宝の話ではないので，地図で示された場所には必ず大量の金貨がプレイヤーの採掘を待っているぞ。だが，一度に入手できる地図はたったの4分の1。これだけを頼りに推測していってもいいし，さらなる地図の切れ端を求めて街から街へと旅してもかまわない。

敵船を沈めて自国に貢献していれば，総督から地位や土地をもらえることもある。どれだけ出世できるかにアタックしてみるのもおもしろそうだ。立身出世を目指す海賊なんてのもヘンでイカスかもしれない。さらに総督の情報網を使って，自分の生き別れた肉親を捜しだすことも不可能ではないぞ。



◀宝の地図の一部を手に入れた。さて，これはどこの地図だろう……？　まだ4分の1だから，はっきりとはわからないのだ



▲自分の宝は秘密の洞窟へ隠せる。洞窟を宝いっぱいにするまでつづけよう



▶ついに生き別れとなった妹と再会できたぞ。どんな宝物よりも素晴らしい出会いだ。あぁ涙の物語

総督の顔は恐いが



◀総督からおホメの言葉と大佐の位，そして土地までもらったぞ。それにしても薄気味悪い顔だ（苦笑）

出世はうれしい

何をしたってかまわない～キミはどんな生活を望む？

ゲームの世界に投げ込まれたプレイヤーには，さまざまなイベントが待ちかまえているワケだが，それらに積極的に立ち向かってもいいし，背を向けて生活してもかまわない。極端な話，海賊稼業はおろか，肉親探しも宝探しも，そして立身出世すらも行なわない生活もできる。ひたすら物資の運送と売買をし，その差額から利益を得て，そのお金で財産をため込むことだって不可能じゃないのだ。

歳をとると，船長としての引退を余技なくされ，ゲームは終了する。そのときに，今まで稼いだお金や発見した肉親の人数，得た位や土地など，海賊人生で勝ち得た財産のすべてが表示され，それに対する評価が下される。この評価とは，今までに得た物を利用して，その後どんな地位につけたかというものだ。裕福な商人となって船団を指揮して，左ウチワの生活を送りながら老後を過ごせるか，あるいは農場の一小作人としてツラく苦しい老後を過ごさなくてはならないのか，それはこれまでのプレイヤーの活躍しだい。やっぱり人生の目標は左ウチワしかないでしょ，ねぇ。

SVGAのグラフィックで描かれた鮮明なビジュアルは，非常に質の高いデキばえになっている。

センスのよい油絵調のビジュアルに酔いしれながら，カリブ海をまたにかけて海賊稼業なんてのもオツだと思う。



◀中世の水彩画のようなタッチのビジュアル（街中のようす）。陽気な気候のカリブ海の雰囲気がミゴトにでてるねぇ



どこかで見たコトあると思ったら…『DARKLANDS』（ダークランド）

『パイレーツ！ゴールド』の油絵調のビジュアルは，数年前の前作と比較すれば，それはもう予想をはるかに越える美しいものだった。ハードが進歩したせいもあるけれど，作り手側も常に進歩や改良を求めているという好例だろう。

ところで，プレイをしているうちに，同社のゲームで同じくらいキレイなビジュアルを持っているゲームを思いだした。中世のドイツを舞台にした，『ダークランド』というRPGだ。同社がRPGをだすのですら非常に珍しいのに，限りなく水で薄く溶かした絵の具で描いた，独特のタッチを持つ水彩画のようなビジュアルが印象強く，頭に残っていたのだ。

いろいろ試行錯誤を繰り返しながら，どんな絵が自社のゲームに似合うのかを探りあてようとしているのだろうか。



◀『ダークランド』のグラフィック画面。独特な水彩画のタッチがゲーム画面に栄える

なぜアートディンクは物語を排除したのか？
「想像」する楽しさとは？

LUNATIC DAWN

ルナティックドーン



発売直後に初期ロット分が完売したという『ルナティックドーン』。物語性の排除という，時代の流れに逆行するコンセプトは，実のところ，非常に斬新であった。今までシミュレーションを専門に創ってきた同社ならではの柔軟なシステムは，RPGの新たな可能性を見せつけてくれる。先月につづき，この作品の存在意義を徹底的に調べていく。（文・手塚一郎）

■発売元：アートディンク
■価格：10,800円（税別）／発売中
■対応機種：PC-9801VX以降（NOTE対応）
■ハードディスク専用・要バスマウス

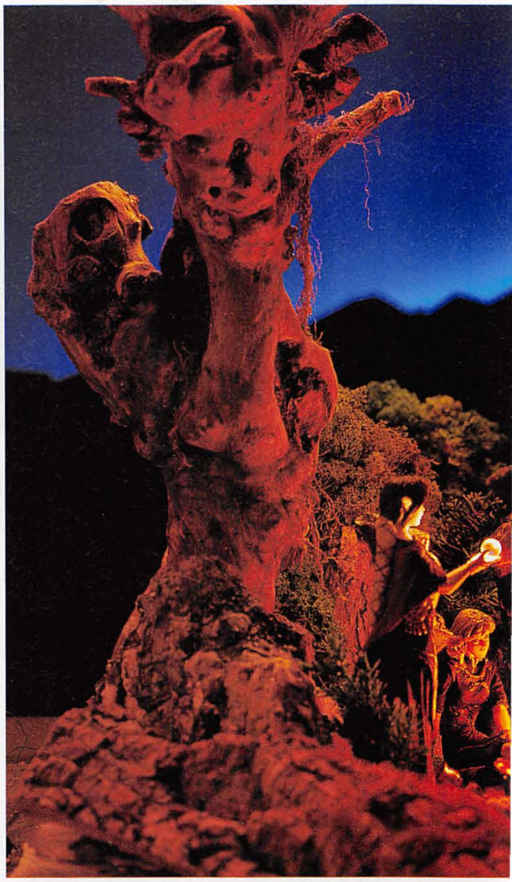
果たしてRPGにストーリー性は不可欠なのか

この『ルナティックドーン』をプレイしていて心配に思うのは，あまりにも今，流行しているタイプのRPGとちがいすぎる，という点である。改めていうまでもなく，ゲームを楽しむためには，ある種の能力が必要だ。それは「才能」という言葉に置き換えてもかまわない。自分の肉体と精神を駆使し，数値の羅列としか見えないデータを，ぼくらの理解し得る言葉へと昇華させる作業は，恐らく旧い頭の持ち主には不可能なことなのではないか，と思う。しかし，ゲームは能動的であるべき，との議論が交わされてから月日が経ち，冷静になって周囲を見まわしてみれば，「受動的」の波が今まさに，ぼくらを覆いつくそうとしていることに気づく。だが，その「才能」を不要とし，受動的としたことが，そのまま遊び手を広げることにつながるとは思えない。

RPGに（まるで映画のような）ストーリーが持ちこまれはじめたのは，いつのころからだろうか。それまで，ゲームはたしかに能動的であった。「展開」という流れはあったものの，ぼくたちは，主導権を握ろうと，必死でコンピュータと格闘したものだった。思い返してみれば，ゲームとは単に遊びの道具だったのではなく，自己を表現する場であったのかもしれない。ところが，作り手は「語る」ことのおもしろさを知ってしまった。「物語」という足かせをつけられたRPGは，何かを奪われ，代わりにべつの何かを得た。

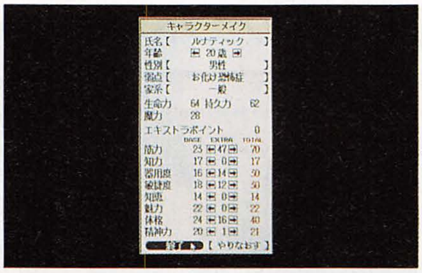
ひとついえるのは，現在のストーリー主導型RPGは，ゲームの正当な進化ではない，ということ。こういったタイプを否定するつもりはないし，ぼく自身も楽しんでいる。だが，この流れは明らかに「総合芸術」なる言葉に縛られ，生みだされた「砂上の楼閣」であろう。何よりも，ぎこちない。極論するならば，CD-ROMでよく目にする，おざなりなゲームの要所に，レベルの低いアニメ風のビジュアルを挿入した駄作群と似ていないこともない。映画に（悪い意味で）毒されたゲームは，両者の間を，あてもなく漂うだけ。

RPGがRPGでありつづけるためには「物語」が不可欠なのだろうか。ちがうはずだ。それなのに『ドラクエ』や『FF』などの二番せんじをだすメーカーは，自ら志しなきことを放言しているとしか思えない。



キャラクター・メイクが終わればキミは冒険者となる！

キャラクター・メイキング



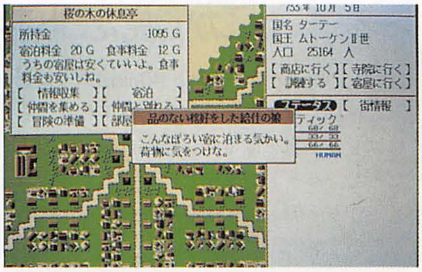
▲キャラクター・メイキングはシンプルだ。ここでも計算高くならずに，キャラの生い立ちなどを考えながらエキストラ・ポイントを割り振りたい

己を磨く



▲自由とは何をしても許されること。だが，そのツケは必ずまわってくる。パーティのリーダーならば，仲間のためにも知や力を磨くべきであろう

情報収集する

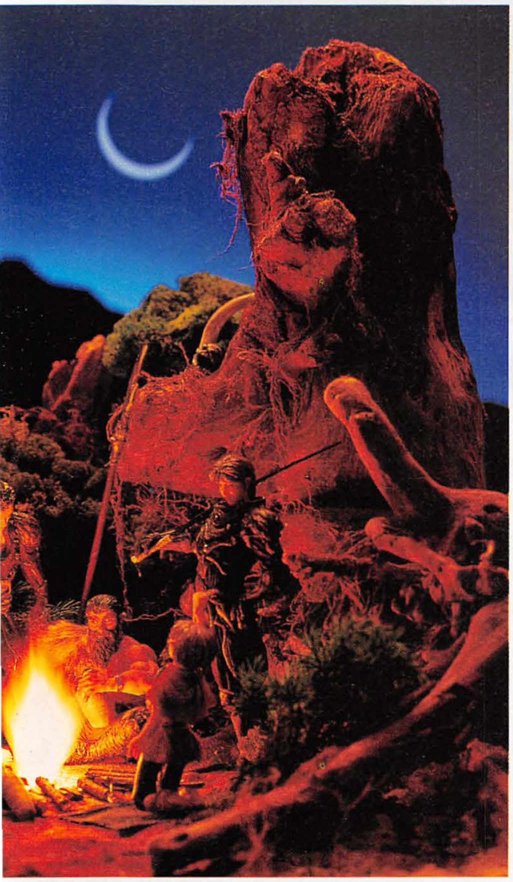


▲フィールドやイベントは，街の人々の会話によって変化する。冒険に役立つ情報ばかりではないが，その世界の住人になりきるためにも重宝する

想像力が創りだす，自分だけの物語に酔いたい

創作という活動をしなくとも，想像する楽しみを理解することはできる。与えられなかった結論を，自由に考え，感情移入していく。それによって，ぼくたちはストーリーをゲーム制作者とともに作り上げていくという，ひそやかな楽しみに浸ったものだった。

『ウィザードリィ』を例に挙げよう。全滅し，迷宮内に放置されたキャラクターたちがいた。彼らを助けだそうと，ちがうパーティを編成し，迷宮へと潜ってみると──彼らは，たしかにそこにいた。しかし，身ぐるみをはがされ，所持金も何者かに持ち去られてしまっていたのである。それは，バグであったのかもしれない。だが，ぼくらは考えた。ショックを受けた。そして，恐怖した。この迷宮には，何か得体の知れないものがいる。非リアルタイムのゲームゆえに，プレイヤーである自分を中心にゲームが進行すると思っていたのだが，それがもろくも崩れ去った。このゲームには，ぼくらの想像をはるかに越えた何かがある。ゲームに負けまいと，必死で想像力を働かせる日々がつづいた。こうして『ウィザードリィ』は神格化されていった。マッピングどころか，さまざまな現象を自分なりに解釈するしかなかった，遠い昔のことである。



日本における『ウィザードリィ』の最初の後継者は，システムソフトの『ティル・ナ・ノーグ』だろう。十ケタのシナリオ・コードによって，フィールドはもちろん，ダンジョンのマップ，登場する仲間たち，そして（ささやかな）シナリオがゲーム開始時に生成されるという，考えてみれば，この『ルナティックドーン』の前身のような作品だった。

『ティル・ナ・ノーグ』の最大の長所は，登場する仲間たちの，思わせぶりな仕草にあった。許可もなくパーティに潜りこんでくるヤツがいるかと思えば，主人公の妻を勝手に名乗る妖精，威勢はいいが傷を負うと一目散に逃げてしまうキャラクター……。たったひと言のセリフや，ちょっとした行動から，彼らの生い立ちからこれまでの人生が，手に取るようにわかる。それが，非常にすばらしかった。情熱を注げば注ぐほど感動を約束してくれる作品──そう呼ぶことができた。

先月の取材で，アートディンクのかたにお会いしたときに，ぼくは思い切って聞いてしまった。『ティル・ナ・ノーグ』に影響を受けた部分はありますか，と。残念ながら答は「ノー」だったが，プレイしてみて安心した。この『ルナティックドーン』は無意識のうちに（あるいは偶然）『テイル・ナ・ノーグ』の思想を受け継ぎ，さらに昇華させていた。それがわかったからである。

ここでいう「おもしろさ」とは，スキのない物語を構築しているタイプのRPGでは，決して味わうことのできないものだと思う（当然，その逆もまた真ではあるが）。

情報化社会と呼ばれて久しい昨今，物語主導型RPGの危機感もつのってくる。それは，果たして「遊び」なのか，と考える。遊びたいのではなく，「知る」ためにプレイしている人も少なくはないのではないか。それゆえに「物語としての底」を見せてしまうことが，そのまま，その作品の吸引力を弱める方向へと働いてしまう点に皮肉を感じてしまう。

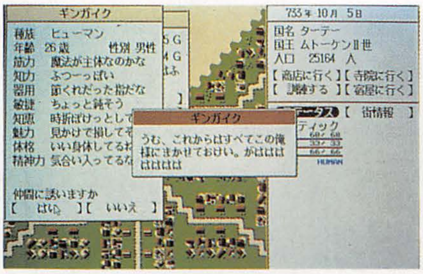
今のRPG業界は，家庭用ゲーム機を中心に動いている。これは，疑いようのない事実である。しかも，不思議なことに，パソコン・ソフト・メーカーは，スタイルまで真似て，その流れに追従している始末。物語がなければ，RPGを創れないと本気で考えているのだろうか。ユーザーが，それだけを望んでいると真剣に思っているのだろうか。パソコンならではのRPGの作りかた，あるいはスタイルがあるのではないか。ユーザーは，物語がなくてもおもしろければ納得する。それは『ルナティックドーン』が完売した事実が証明している。

受動的が，間口を広げるとも限らない。

アートディンクの坂田氏はRPGを創ったことに対して「これがアートディンクの余裕ですね」と笑った。この余裕という言葉は〝プライド〟に置き換えることができると思う。

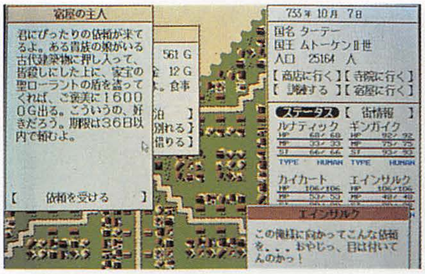
自由であるがゆえに常に死の恐怖がちらつく

仲間をつのる



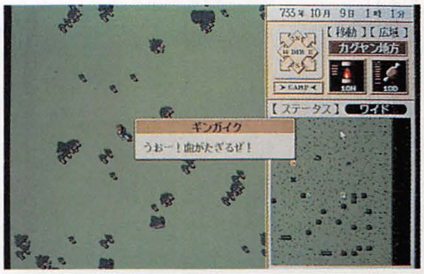
▲宿屋には，冒険をともにしてくれる仲間がいる。だが，彼らもゲームを進める上での「コマ」ではない。人として扱わなければ，ひどいことになる

依頼を受ける



▲宿屋の主人に話しかければ，冒険の依頼を受けられる。それをこなすかどうかはキミの自由だが，可能ならば冒険者になりきって対処したいところ

旅立つ



▲依頼を受け，それに関する情報を集めたら，冒険へと旅立とう。食料や燃料を忘れると，仲間の信頼を失うことになるので，その点に注意したい

ロール・プレイングとは何か～役割を演じるということ

RPGとは，日本語に訳せば「役割を演じる遊び」となる。誤解されるのは，その「自由度の高さ」を論じられるときであろう。

コンピュータRPGは自由度において，テーブルトークRPGと比べられることが多い。すなわち，つぎに為すべきことが決められているコンピュータRPGは，自由度が低い，と。しかし，言わせてもらえば，テーブルトークでも，真の意味での自由は決して得られない。なぜならば「役割を演じ」なければならないからである。つまり，あらかじめ定められたキャラクターの規範に沿った行動が義務づけられているわけだ。これを無視すれば，たとえテーブルトークのルールやシナリオでプレイしたとしても，それはRPGとは呼べない。プレイヤーの損得勘定ではなく，キャラクターの行動規範を物事の尺度とし，しかし生き延びなければならないというサバイバルでの部分とのギャップに苦しみ，楽しむことこそがRPGの本来の姿であると，ぼくは認識する。

だが，同時に，コンピュータRPGも「役割」の部分でゆがめられているのは事実だ。たとえば「世界を救う」との大義名分を背負っているのなら，他人の家に置かれている宝箱を開けるのはおかしいし，同じ場所をウロウロして経験値を稼ぐのも妙な感じがする。それが「ゲーム」の部分だという向きもあるかもしれないが，ある種の妥協(だきょう)ともとれる。

そういった意味で考えても『ルナティックドーン』は美しい。ある宿屋の主人に仕事はないかとたずねたら，ぞっとする笑みを浮かべ，こんなことをいってきた。「あんたにピッタリの仕事があるんだ」と。その仕事とは，ある館に忍びこみ，そこの住人をみな殺しにする，というものだった。しかも報酬は破格である。心が動かされそうになる。



このゲームをプレイするときは，主人公にどんな役割を与えるかを，あらかじめ考えておくといい。その規範に沿って行動するようにプレイしてみるのだ。それが許される，というのが『ルナティックドーン』の自由だと思う。損得ではなく，安心してキャラの戒律に縛られることができる点こそ，『ルナティックドーン』がRPGである所以(ゆえん)なのだ。

思えば，シミュレーションとは計算のゲームである。アートディンクがRPGを創った理由は，そこに「人としての心」を組みこみたかったからではないか，と考えてしまう。

気の早い話かもしれないが，続編を望む。それは創られなければならない，とも思う。物語主導型もいいが，やはり想像する楽しさの残されたRPGも存在してほしい。ゲームとしてRPGはどこまで進化するのかが見たい。

まとめ 冒険を終えて

今の時代に，物語を排除したタイプのRPGを創ることがアートディンクの冒険だったように，こうした原稿で誌面を構成するのも，自分では冒険だったと思う。それは『ルナティックドーン』の性質上，攻略記事がむずかしい，というのではない。苦肉の策などでは断じてない。それでは，この作品の魅力を伝えきれないと考えたのだ。いってしまえば，これは『ルナティックドーン』へのラブレターなのである。この原稿を書き終えたら，中断していた冒険を再開するつもりでいる。ぼくにとって，このゲームは〝仕事〟ではなかった。今は，それがうれしくて仕方がない。

生きかたを自分で決められることの喜び

探索する



▲探索は罠やモンスターとの格闘がメインとなる。パーティの強さに自信がないなら，戦闘を行なわなくてもいい依頼を受けるべし。報酬は安いが

闘う



▲序盤は，肉弾戦ではなく魔法を中心に闘うのがコツ。ただし，その有効範囲を頭に入れておくこと。報酬で剣の熟練度などを上げていくのがいい

帰還する



▲目的を達成したら，その依頼主のところへ戻るのを忘れてはならない。こういったことを繰り返して，主人公の人生を作り上げていくわけである

今，確実に売れているジャンルはコレ

競馬ゲームブームがやってきた



菊花賞の興奮さめやらぬまま，14日にはエリザベス女王杯がひかえている。ベガが，メジロラモーヌ以来2頭めの牝馬三冠達成馬となるかどうかが注目どころ。

ゲーム界は空前の競馬ブーム。競走馬育成SLGが人気を集めている。そこでこのページでは，6本の競馬SLGを徹底比較。さらに勝馬予想ソフトや，競馬を題材としたその他のゲームについても触れてみた。ゲーム界のエリモジョージ（大勝と大敗をくりかえした70年代の個性派）こと，私，竹矢　新がお送りする。

みんなの夢が走る，競走馬育成ゲーム

GⅠレースまでのおおまかな流れ

少々マニアックな解説になってしまうかもしれないが，まずは，競馬ゲームのおおまかな流れを紹介しよう。

ゲームは，馬を手に入れることからスタート。手段は二つ。繁殖牝馬(ひんば)に産ませる方法と，市場で買う方法である。

前者は，好きな血統の馬を作れて，値段も安くあがる。自分で作った馬だから愛着もわく。だが，母馬が良血でなければ，産駒(さんく)にも大きな期待はできない。また，デビューさせるのは3才（日本では競走馬の年令は数え年をさす）になるまで待たねばならない。

市場購入は，デビューさせるまでの期間が短くてすむという利点がある。ただ，血統的に優れた馬を買うには，かなりの金額をつぎこむ必要がある。

仔馬がデビューするまでの追い運動や馴致といった訓練は，どのゲームでも自動的に行なわれるようだ。プレイヤーが担当するのは，馬が厩舎(きゅうしゃ)に入ってからの調教である。

夏以降の新馬戦から，3才馬はデビューする。勝てなかった馬は，勝つまで未勝利戦を戦う。勝った馬は上位クラスのレースへ進む。

クラスは獲得した収得賞金の額によって，500万下，900万下，1500万下，オープンに分けられる。収得賞金は，その馬が1着になったときのみ，その半額（ただし1000万円未満400万円以上なら一律400万円）が加算される。だが馬齢によってこのクラス分けには例外がでてくる。詳しいことは各ソフトのマニュアルを参照してほしい。

オープン戦の中でも重要なレースが重賞である。重賞はGⅠ，GⅡ，GⅢの3種類。なかでももっとも格の高いのがGⅠ。全GⅠ制覇が最終目的というゲームも多い。

競走馬のピークは5才ころで，それをすぎると競走能力が落ち，引退していく。優秀な成績をのこした馬は，種牡馬(しゅぼば)や繁殖牝馬となって，つぎの世代に夢をつなぐのである。

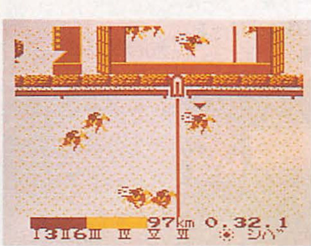
バラエティあふれる競馬ゲームあれこれ

『ファミリージョッキー2』では，競走馬を種牡馬にして，仔馬を作ることができる。もちろんバーコード馬の子孫も作れる。ベーマガ10月号のバーコードはなかなか強い。私はその馬の孫で全GⅠを制覇した。

『ロイヤルアスコット』は，大きなゲーム・センターの目玉ゲームとしてよく使われる。六本木「GIGO」の20人用，幕張「Deja-vu」の16人用が代表格。また府中の「ターフランド・アルカス」にあるものは，22人用という大きさもさることながら，登場する馬がすべて実在の「サクラ」の馬である点が異色。東京競馬場から近いということもあって，最終レース終了後は若い競馬ファンでにぎわっている。

ファミリージョッキー2～名馬の血統

■ナムコ　■4,800円（税込）
■ゲームボーイ　■アクション



十字キーとAボタンで馬を走らせる。アイテムがなくなったかわりに，バーコードボーイで馬を呼びだすことができるようになった

カジノ・ダービー

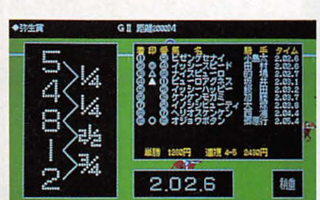
■ヨネザワPR21　■5,500円
■ファミコン　■パーティ・グッズ



各馬の脚質，予想，オッズを見て，みんなで勝馬を予想するパーティ・グッズ。パーティータップで馬を操作するモードもあり

優駿'93年度版

■プログレス（TAKERU販売）　■4,800円（税込）
■PC98　■SLG



競馬SLG。目標はダービー制覇。6人まで同時プレイが可能。同社が開発した『クラシック・ロード』の前身といえる

ロイヤルアスコット

■セガ
■アーケード　■メダルゲーム



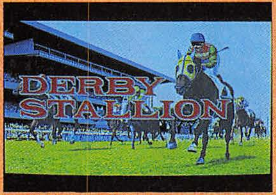
予想にかかわるデータの豊富さと，大型ビジョンに映しだされる映像のインパクトが両立した，メダルゲームのロングセラー

徹底比較！競争馬育成シミュレーション

ゲーム名	生産・血統・セリ	調教

ダービースタリオン

■アスキー ■12,800円
■PC98，DOS／V，ファミコン（画面はDOS／V版）



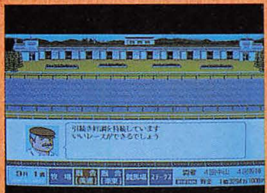
生産・血統・セリ



▲牧場長が仔馬の性質をコメントしてくれる。3才デビュー前のコメントはとくに重要だ

仔馬は種付け，2才馬購入のいずれかで手に入れる。ファミコン版以外では，2才馬はセリで購入する。最初のお台の2倍以上の値がつくことも。

調教



▲芝・ダートの調教をすると，馬の調子もわかる。調子を変えたいときには併せ馬が効果的

ダートで追い切ればスタミナが，芝だとスピードが上がる。坂路は脚の弱い馬向けのスピード強化に。プールは若干のスタミナ強化となる。

ウイニングポスト(画面はSFC版)

■光栄 ■①12,800円②9,800円
■①PC98，FM TOWNS，X68K，DOS／V，SFC②メガCD



生産・血統・セリ



▲セリは8月に行なわれる。最初の4才馬が活躍するので，2年目までにはいい馬が買える

12億円つぎこんで牧場を開くまで，仔馬はセリで手に入れることになる。会場に調教師をつれていくと，有望な仔馬をチェックしてくれる。

調教



▲スピード，スタミナ，瞬発力のうち，どれに重点を置くかという形で，調教の指示をだす

調教師は調教のプロ。かなり経験を積んだ馬主以外から，調教関係の指図を受けることはない。当分彼らにおまかせするしかないのである。

スーパー競馬

■アイマックス ■9,700円
■SFC



生産・血統・セリ



▲繁殖牝馬は早めに買いかえたい。寿命がないので，上のような良血馬を何頭でも産めるのだ

4月に種付け，5月に受胎確認，翌年4月に出産というのは『ダビスタ』と同じ。ただし同じ牝馬に2年つづけての種付けはできない。

調教



▲調子が落ちたら並走で調教。3，4回も行なえば，体調はベストになっているはずだ

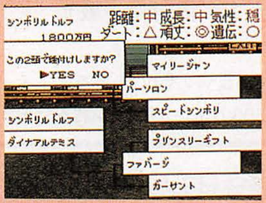
芝はスピードに，ダートはスタミナに影響を与える。プールで調教すると脚部に負担がかからない。芝・ダートで並走すると調子が変わる。

サラブレッドブリーダー

■ヘクト ■9,700円
■SFC



生産・血統・セリ



▲種牡馬6頭の中から1頭を選ぶ。月が変わると6頭総入れかえ。いい馬がでるまで粘ろう

他のゲームとちがって種付け期間が2月から5月までと幅広い。不受胎となっても同じ年にもう1度種付けできる。ただし牝馬の疲労度が上がる。

調教



▲坂路は短距離馬に，本馬場はおもに中距離馬に，プールは長距離馬に適した調教である

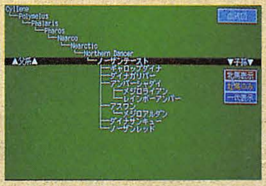
「自動調教」がこのゲームの特徴。あらかじめ調教助手にメニューを指示しておけば，毎週そのメニューで自動的に調教をしてくれるのだ。

クラシック・ロード2

■ビクターエンタテインメント ■9,800円
■PC98



生産・血統・セリ



▲サイアーライン（父系系統図）を表示。プレイヤーの持ち馬もこの一部に加わることになる

公営競馬の馬を買える。もっともハイセイコーやオグリキャップのような怪物はめったにいない。また外国産馬も買える。こちらは期待大。

調教



▲本馬場はスピードを，プールはスタミナを，坂路はパワーを，それぞれ強化する

基本はダート。すべての能力がアップする。ウッドチップ・コースを使うと，ダートよりも馬のストレスが上がらない。継続調教が可能。

スーパー競走馬～風のシルフィード

■キングレコード ■9,300円
■SFC



生産・血統・セリ



▲序盤はとにかく資金がとぼしいので，種付けも市場購入も避けたほうが賢明である

シルフィード1頭だけで全GＩを制覇するのは不可能。牝馬のGＩなどは，種付けや市場購入で手に入れた馬の助けを借りる必要がある。

調教



▲1か月に1回しかできない。調教料を取られる。しかも必ず能力が上がるとは限らない

スピード，スタミナの調教は，ABボタンを交互に連打して行なう。ダッシュ調教では，ゲートが開いた瞬間にタイミングよくAボタン。

予想

レース



いよいよレースである。各馬の馬体重や脚質，予想印に加え，パソコン版ではパドックでの各馬の様子を見ることができる。しかも解説つき。

▲土曜競馬中継みたい。ということは，◎が四つ並んだ馬は勝てないのだろうか？(笑)



▲16頭立てのレースも。『ダビスタ』といえばこの実況だね

▼さあゴール前。競馬場によっても展開が変わるようだ



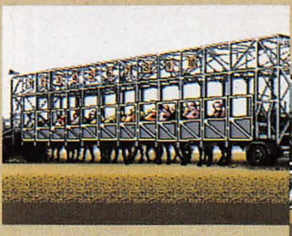


▲ターフ・ビジョンさながらのリプレイ画面。これは2着以降



競馬新聞が充実している。調教師のコメントや，4人の評論家による詳細な予想記事を掲載。評論家の成績は月刊競馬ニュースでわかる。

▲モデルは某『競馬エ○ト』の木○ノリゾー氏だと思うが，あくまで私だけのヨソウなので



▲頭数は6頭から12頭。下級のレースほど頭数が少ないようだ

▼レースシーンは，パソコン版より迫力のあるものになった





▲自分の馬がチカチカ光ってわかりやすい。ほらこの1着の馬



他のゲームでは，馬券は序盤の資金稼ぎ程度にしか使われない。だがこのゲームでは馬券が重要。人気3頭の3点買いで，たちまち大金持ちに。

▲馬券を買う機会が多いからこそ，この3人が重要な地位を占める。週4億円ペースをめざせ



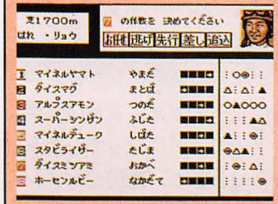
▲専属騎手を乗せたとき。ムチと手綱をたくみに使うのだ

▼『ファミリージョッキー』ではない。ムチを連打しないこと





▲条件戦クラスで目立つこの馬。山中湖特別では強かったなあ



馬券は買えない。はじめの所持金が1億円あるから資金稼ぎは必要ないのかもしれない。予想印は五つ。6本のソフトの中でもっとも多い。

▲実在の現役競争馬が数多く登場する。マイネルヤマトは引退してしまったが



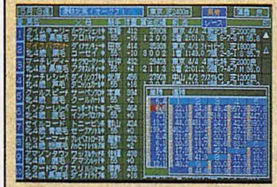
▲この馬の大きさには驚く。上部の縮小画面もちゃんと動く

▼地面が回転スクロールする。馬載カメラ（？）的な視点





▲ダイジェスト・モード。この位置から前へでれば複勝に絡む



予想印は一つだけ。最高で10頭立てだが，5頭や6頭でのレースもかなり多い。▲や△印の馬でも連に絡んでくる可能性はわりと高い。

▲単勝と馬連がある。最初に買った馬が走らない場合は，「苦しいときの馬券頼み」か



▲GⅠでもとくに大きなレースの前には，それぞれのグラフィックがでる。これはオークス

▼1ハロンごとにタイムが表示され，ペースがある程度わかる





▲なんとオークスを制してしまった！　はじめて買った馬で



最低馬券は1,000円。こちらも予想印は一つ。序盤は資金繰りが苦しいので，馬券に頼るのも一興。よけい苦しくなるかもしれないが……。

▲8頭立てのわりには，枠連は10倍前後と，そこそこの配当になる。「エリモジョージ」……



▲Aボタンでムチ。Bボタンで手綱。Aボタンはひたすら連打だ

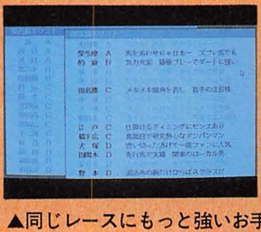
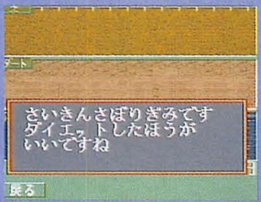
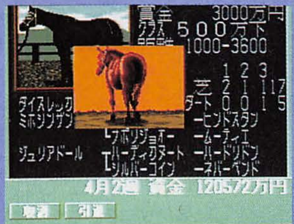
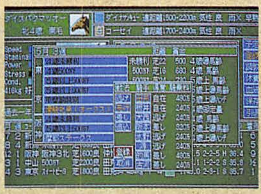
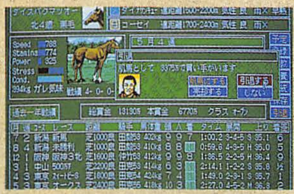
▼Xボタンでジャンプ。障害戦はクラスに関係なく出走可能





▲シルフィードには必殺技がある。ため系と連打系の(笑)

つぎのページへつづく

	騎手	引退後	その他の特徴
ダービースタリオン	 ▲同じレースにもっと強いお手馬がでてたとき以外，1度乗った馬にはその後も乗ってくれる 順番が前後するが，ここでは各ゲームの騎乗依頼を比較してみる。『ダビスタ』では，予定が開いている騎手の中から1人を選ぶ。	 ▲高齢の馬もまあ走る。多少の故障では引退させないほうがいい	元祖のファミコン版につづき，パソコン版でも多くのファンを獲得。あの，さだまさし氏もハマっているらしい（ラジオ番組でとりあげていた）。人気の秘密は，細かいところにまで詰まっている「本物らしさ」にあると私は思う。実況やレース展開，その他の「らしさ」がリアリティを高めている。他のゲームにくらべて骨折や予後不良が多いが，これもまた現実らしさを演出している。
ウイニングポスト	 ▲厩務員から情報を得る。ここにあずけた馬は，横平典騎手のお手馬となった 人間関係が大事なこのゲーム。馬主と騎手のつながり以上に重要なのが，調教師と騎手のつながりである。騎手も成長し，やがて引退する。	 ▲スーファミ版では8才で引退となる。種牡馬になれるかな？	他のゲームとちがって，ライバルの馬や調教師，騎手，馬主も，それぞれの考えにしたがって行動している。これに「時間の流れ」というスパイスが加わって，完全な箱庭世界が形成されている。そしてプレイヤー自身も，その箱庭の一住人なのである。『ダビスタ』とはちがったアプローチで「本物らしさ」を追究したこの作品。もっと評価されてもいいのではないだろうか。
スーパー競馬	 ▲騎手のダイエットは本当にキツイらしい。減量の苦しみに耐えかねて引退した人もいるとか 契約を結んだ騎手を訓練で成長させる。これがこのゲームいちばんの特徴。芝は能力に，ダートは調子に影響を与える。ダイエットも大事。	 ▲10才までは走ることができる。ハヤブサオーカンでも走れるのだ	オープニングの音楽は，テレビ番組のものとそっくり。驚いた（でもあの番組って東日本ローカルじゃないのかなあ）。同じ苗字の騎手が2人いない，カゼで全治3か月など，騎手に関しては多少不満が残った。必勝法は，とにかく馬券でもうけまくること。5億円くらい貯まったら，おもむろに高額の2才馬や繁殖牝馬を買ってくる。2頭だしができないので，少頭数精鋭主義でのぞもう。
サラブレッドブリーダー	 ▲山田泰誠がいた！ 上の3本のゲームにいない泰誠が！ でもちょっとランクが低いなあ 表示される騎手6人の中から1人を選ぶ。前走で乗った騎手は必ずでるので，やがては望みの騎手のお手馬となる。騎乗料さえ払えれば。	 ▲「もう成長の限界」と言われた馬は，引退すべき時期にきている	1年が52週。札幌や函館でのレースも網羅。だからレースの番組表がいちばん本物に近い。ゲーム展開は自動調教とダイジェスト観戦のおかげでスピーディ。ただし普通にレースを見ても最後は横一線からのダイジェスト・モードになってしまうのが難。表情で馬の調子がわかる，敗因がコメントでわかる，温泉休養やササ針があるなど，個性いっぱいのゲームとなっている。
クラシック・ロード2	 ▲序盤は騎乗料を払うのもキツイ。馬が走ってくれないときはなおさらである やはり出走時に騎手を選択し，騎乗料を払うシステム。なお出走手当はでないので，上位にこなければレースにでるたびお金が減っていく。	 ▲引退後どうなるか，引退させる前に知ることができ，便利	馬の能力を数値と棒グラフで表現しているのが特徴。その馬の特徴や，状態のよしあしがひとめでわかる。感情移入をそがれるかと思ったが，意外とそうでもないようだ。4着や5着では賞金がでないので，最初の1頭の走りが大事である。なお，このたびスーファミで『1』が発売された。大きなちがいは，期間が30年（『2』は50年），外国産馬が買えない，など。本質は『2』に劣らない。
風のシルフィード	 ▲VSモードではこの8人が，それぞれのお手馬を駆る。どの馬にも必殺技が用意されている プレイヤー自身が，騎手の森川駿になる。よって騎乗依頼も騎乗料もない。いろいろお金がかかるゲームだけに，出走が無料なのはうれしい。	 ▲6才になると，すべての能力がガクンと落ちる。そろそろ潮時	破産時のデータでコンティニューすれば，馬の維持費が免除されるので，とりあえず破産はまぬがれる。シルフィードがデビューするまでは，これを利用してしのいでいこう。連射パッドは必需品。人力連射では調教もレースも無理。また，調教は直後ならリセットが効くので活用したいところ。それから，マニュアルで誤記されていたが，「牡馬」は「ぼば」と読むのが正しい。

実験！ 最強の勝馬予想ソフトはどれだ

中山競馬場で『本命』と『勝馬伝説』が稼働していた。JRAもこうした予想ソフトに一目置いているのかもしれない。

さて，勝馬予想ソフトは，大きく三つのタイプに分けることができる。

まず，競馬新聞を見てきめ細かいデータを入力するタイプ。『DX馬券王Z』と『GIキング』がこれにあたる。1レースあたり，データ入力に20分近くかかる。メインと準メインにだけ使うのが得策だろう。馬連で6点前後の予想となるので，そこそこ穴を当てることもある。

これと対極にあるのが，オッズを入力するだけで予想ができてしまうソフト。『馬番倶楽部』（ヘクト）が元祖。『的中ラッシュ』もこのタイプ。高本式予想（JRAのポスターなど，馬以外の要素をレースに結びつける予想法）の変形といえる。堅いレースにめっぽう強いが，「取ったけどソンだった」状態にもなりやすい。

騎手のバイオリズムを予想の要素とした『競馬貴族』は，「個性的な競馬評論家」タイプ。馬の血統も要素に組みこんでいるためだろうか，おもに新馬・未勝利戦に強い。私個人としては，こういう特定の要素を強調する予想ソフトが，もっと増えてきてほしいと思う。

GIキング～三匹の予想屋

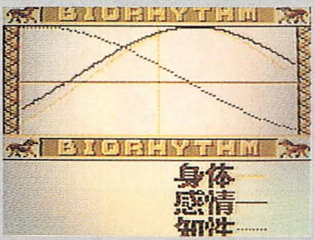
■ビック東海
■5,900円（税込） ■ゲームボーイ



10月3日の中山第6レース，馬連2-7の7,770円を当てる。これを当てたのはなぜか本命予想。中穴，万馬券の2人は着順予想のみ

勝馬予想・競馬貴族

■キングレコード
■5,900円（税込） ■ゲームボーイ



10月3日の中山第1レース，馬連6-8の8,650円を的中。この日の午前中は絶好調。堅い日も荒れてる日もそこそこの的中率があった

的中ラッシュ

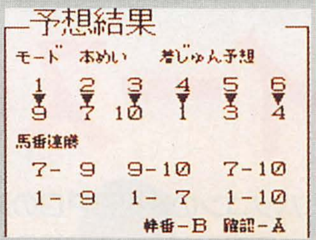
■日本クラリービジネス
■6,900円（税込） ■ゲームボーイ



10月10日の東京では，1日で8回も的中させた。堅いレースに強さを発揮。人気馬さえ連に絡めば，3日12R4,960円なんてのも当たる

DX馬券王Z

■アスミック
■5,900円（税込） ■ゲームボーイ



12月発売『馬券王V3』の代わりに取りあげてみた。本命サイド中心。中穴，大穴モードはまず予想をしない。なぜか枠だけよく当たった

新たなる頂点をめざす若駒たち

日本で競馬がはじまって130年。その間，JRA顕彰馬21頭をはじめ，多くの〝名馬〟が世に送りだされてきた。同様に競馬ゲームにも，幾本かの〝名作〟が登場した。今後デビューする競馬ソフトが新たな〝名作〟となることを祈って，このコーナーをしめくくりたいと思う。

※競馬に関する膨大なデータをパソコン通信で引きだすことができるのがJRA-VAN。通信ソフト同梱で，マクロ機能つきデータ解析ソフトが入手できる『新「JRA-VAN」通信スターターブック』が，電波新聞社から3,900円で好評発売中。

競馬エイトスペシャル

■ミサワエンターテインメント ■9,800円
■SFC ■12月10日発売予定



競馬エイトなどの競馬新聞に載っているデータをもとに，勝馬予想を行なうソフト。馬券を当てて資金を増やすゲームも搭載されている

スーパー本命GI制覇

■日本物産 ■9,800円
■SFC ■12月発売予定



『本命』『勝馬伝説』をパワーアップさせた勝馬予想と，18頭立てのレースシーンなど迫力あるグラフィックの競走馬育成SLGが楽しめる

ダービースタリオンII

■アスキー ■12,800円（予価）
■SFC ■12月発売予定



パソコン版からの移植。坂路・プールでの調教が追加されている。最大出走頭数は12頭。パソコン版の対戦モードも再現される

馬券王V3

■アスミック ■6,500円（予価）
■ゲームボーイ ■12月発売予定



『馬券王』シリーズ第3弾。簡略モード，項目比重変更といった新しい要素を採用。競馬場や距離などによる展開の傾向も表示される

オーナー・ブリーダーズ

■グラムス ■10,800円（予価）
■PC98,FM TOWNS,DOS／V ■94年2月発売予定



馬主となって賞金を稼ぎ，オーナー・ブリーダーをめざす。4月開局予定のパソコン・ネット『サイバーガーデン』に対応している

パワーダービー

■コスモス・コンピューター ■9,800円
■PC98 ■12月中旬発売予定



つねに時間が進行する競走馬育成ソフト。開催が土曜と日曜に分けられ，障害戦もあるなど，リアルなスケジュールでレースが行なわれる

パソコン・ユーザーの多くが興味津々

【特集】

イースIV

パソコンで一世を風靡(ふうび)した『イース』の最新作が，家庭用ゲーム機で登場する。今月はその特集だ！（文・佐久間亮介）



イースの進化は終わらない

パソコンの珠玉RPGの最新作 家庭用ゲーム機で初登場！

『イース』――かつて6人の神官と2人の女神によって統治されていた魔法都市の名であり，そしてパソコンRPG界の頂点を極めたゲームの名である。これまでに序章である『イース』，その続編『イースII』，そして"イース"からの冒険者たちの物語『ワンダラーズ・フロム・イース』の3作品がリリースされている。そのシリーズ最新作，『イースIV』と呼ばれる作品が，家庭用ゲーム機を舞台として開発進行中なのだ。気にならないわけがない。

過去3作品は，パソコンからの移植という位置づけであったが，今回は家庭用ゲーム機でのオリジナル作品としての登場。しかも，その開発状況は非常に変わったものとなっている。まずは，それを説明していこう。

シリーズの集大成を目指す ➡PCエンジン版

家庭用ゲーム機では唯一，過去3作品すべてが同一メーカーより発売されているPCエンジン。『イースIV』も，これまで同様にハドソンが開発に当たっており，シリーズの集大成とするべく作業が進められている。



◀システムはI・IIのものを継承。キャラクターの細かな動きが取り入れられている

アクション部分にこだわりを持つ ➡スーパーファミコン版

メガドライブ，PCエンジンの2機種版よりも先行して発売される予定のスーファミ版。敵との戦闘を構成するアクションがシビアになり，プレイヤーの的確な操作が要求される。PCエンジン版同様にトップビュー形式。



◀『イースIV』の基本システムはトップビュー。SFC版ではアクション面が強化！

底辺を流れる源流は同じ されど形成された形は異なるのだ

『イースIV』の物語のあらすじと大まかなゲーム・システムは，過去3作品を手がけた日本ファルコムが構成している。が，それをもとに開発を請(う)け負うのは，各機種版の発売元のメーカー。物語の展開や肉づけは，これらのメーカーが担当する。そのため，底辺は同じではあっても，各機種版ごとに完成型が異なるという現象が起きているのだ。



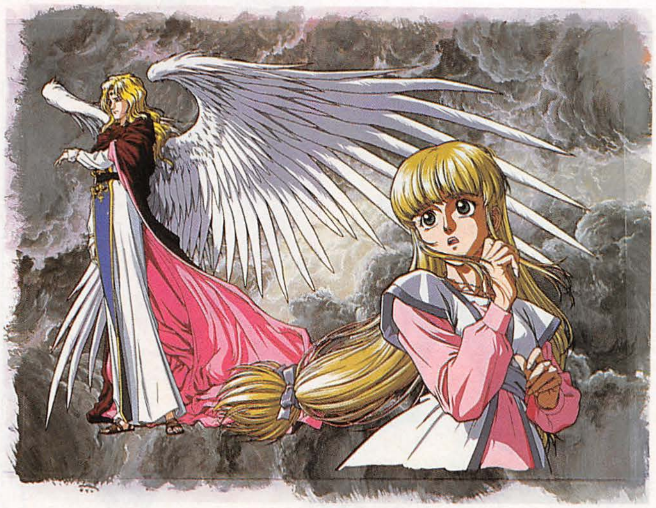
▶SFC版のビジュアル。ダルク・ファクトなどが登場し，I・IIとの関連を推測させる



▶PCエンジン版では，ゲーム中の随所に，このようなビジュアルが入る



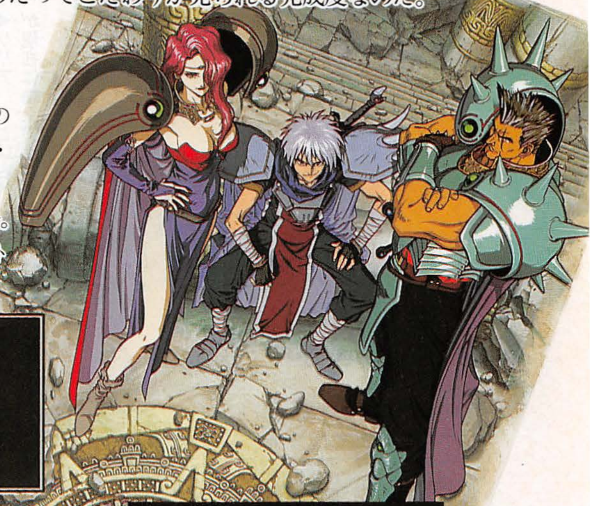
※もうひとつの『イースIV』：メガCD版『イースIV～マスク・オブ・ザ・サン』は，セガより発売される（発売日未定）



The Dawn of Ys

イースⅣ～The Dawn Of Ys
■ハドソン　■PCエンジン・スーパーCD-ROM²用
■7,800円（予価）　■12月22日発売予定

『イース』シリーズの集大成を目指すPCエンジン版では，物語の冒頭から『Ⅰ・Ⅱ』に登場した主キャラクターが総登場し，シリーズ初期との関連の深さをユーザーに予想させる。ゲーム中に登場する2頭身のキャラクターを細やかに動かすことで，イベントを進行させるなど，細部にわたってこだわりが見られる完成度なのだ。



キャラクター単位での演技の数々 これが他機種との差別化の一端だ

PCエンジン版では，キャラクター単位の動きの細かさに圧倒される。『イースⅣ』は，『Ⅰ・Ⅱ』のシステムを継承した作品。これは発売の予定されている他2機種も変わらない。ならば，その中でどれだけの差別化がはかれるか――それに挑戦した結果の一端が，このキャラクター単位での演技なのである。

物語は，主人公アドルが懐かしのミネアの町に帰ってきたところからはじまる。『～Ⅰ・Ⅱ』に登場したキャラ――ドギ，ゴーバン，サラ，リリア，フレアといった人物が総登場。『イース』への帰郷を実感できる。イベントの進行例は，本ページ下段を参照してくれ。



▶武器装備メニューのレイアウトまで，まったく同じなのだ



▶思い出深い『イースⅠ・Ⅱ』のBGMも，随所で聴けるぞ



◀コンピュータの操るNPCとパーティを組むこともある

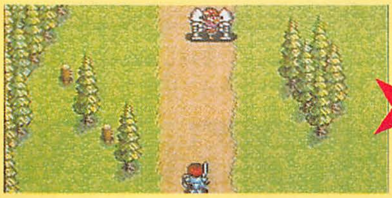


◀ボスキャラは，物理・魔法のどちらかの攻撃で倒す。これは一番最初に登場するヤツ



▶それぞれのボスキャラには，しっかりとした攻略法が隠されている。それを見つけだせ

ゲーム中のイベント進行の一例を掲載 これがキャラクターたちの演技だ！



▲兵士らしきキャラ2人に捕まっている女の子。小競り合いを思わせる動きをしているんだ



▲なんと兵士を倒してしまう！『イース』の戦闘っぽい倒しかたをしてくれるのだ



▲女の子のアップが登場し，音声でメッセージが流れる。表情も会話の内容によって変化



▲軍隊が登場。倒された兵士も，頭を振りながら立ち上がる。細かい動きもちゃんと表現



▲戦車を運ぶ2人。汗を流しながら，一生懸命に運んでくるのだ。手に持つ松明がいいね



▲戦車の砲撃によって吹き飛ぶ木々。このイベントではメッセージはすべて肉声なのだ



▶バミー：闇の一族3人組のひとり。触れたものを怪物にする魔女

▶レオ：セルセタの地に眠る黄金城捜索に情熱を燃やすロムン帝国の将軍

▶グルーダ：闇の一族を名乗る3人組のリーダー格。殺戮王復活を企てる

▶ガディス：闇の一族と名乗る謎の3人組のひとり。巨軀の男

▶カーナ：セルセタの樹海の森林警備隊長。腕っ節はかなり強い

▶リーザ：闇の一族に操られる有翼人の世話をする女の子

▶エルディール：物語の核心に触れるであろう種族。背中に翼を持つ

▶リリア：もとは古代都市に暮らしていたが現在は地上で生活を営む。行動派の女性

▶アドル・クリスティン：伝説の冒険家であり主人公。今度はどんな戦いが…

物語はどこへ向かっているのか やはり謎は古代都市にあり？

ゲーム冒頭を見るかぎりでは，まだ『イースI・II』との関連性は見えていない。だが，懐かしのキャラが総登場すること，随所にこのシリーズ初期に見られたものと似た演出が採用されていることから，何らかの形で関連してくるものと思われる。それらのいくつかを，ここで紹介していこう。

オープニングでは，『イースII』の最後が語られる。魔王ダームが『II』とまったく同じセリフをしゃべるのは，古くからのファンにとっては，懐かしくもあり衝撃的だ。

さらに，占い師のサラ（パソコン版では命を落とした彼女だが，PCエンジン版では殺される前に身を隠している。これはPC版の『イースI・II』で語られている）によって再び，冒険の扉が開くこと。湖の中に落ちている金の台座ならぬ水晶。いまなお人気の高いリリア，悲劇の女神フィーナとレア。

『III』ではなく，『I・II』のキャラクターたちがわざわざ登場する必要は，普通ならば考えにくい。となると，やはり物語は古代都市イースへと，帰結していくことになるのだろう。彼らがどんな役割を演じるのかが，楽しみなところである。



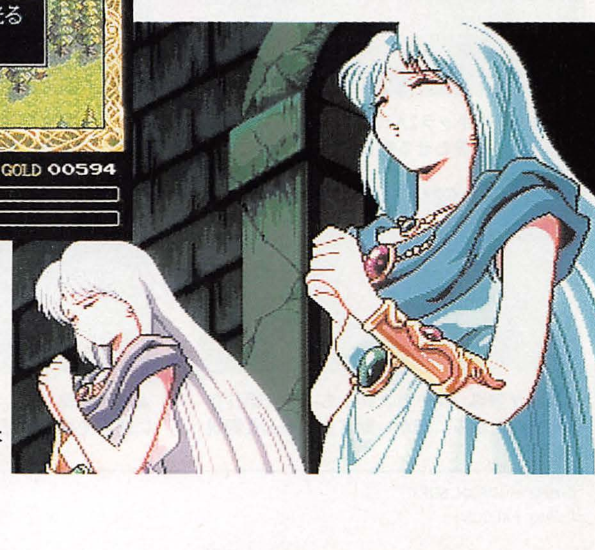
▲これは『イースII』に登場したルー 。 再び魔法の力で魔物に変身できるようになったんだぞ



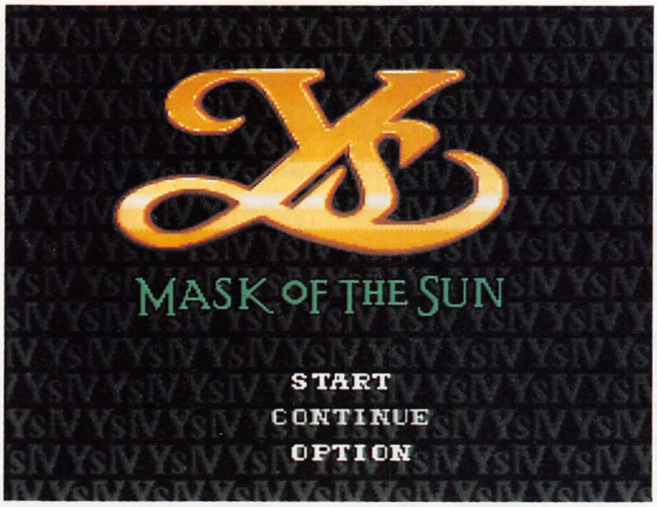
▲湖には，金の台座ならぬ水晶が。もちろん，これを落としてしまい，こまっている人がいる。懐かしい！



▲今回もサラが冒険のきっかけに。彼女はPCエンジン版では危険を感じて身を隠していたんだ



▶オープニングに登場する女神フィーナとレア。彼女たちは，ゲーム本編にも関わりを持ってくるらしい



Mask of The Sun

イースⅣ～マスク・オブ・ザ・サン
■トンキンハウス　■スーパーファミコン用
■9,800円　■11月下旬発売予定

もっとも早く発売される『イースⅣ』がコレ。開発は『イースⅢ』同様に，トンキンハウスが担当。スーパーファミコンということもあってか，アクション色が強く前面に押しだされている。PC版が演出を徹底して強化した最左翼ならば，このスーパーファミコン版は最右翼に位置した作品と言えよう。SFC・2作目の“イース”だ。

RPG初の焼きつき防止を搭載 SFC版はアクション色を前面に

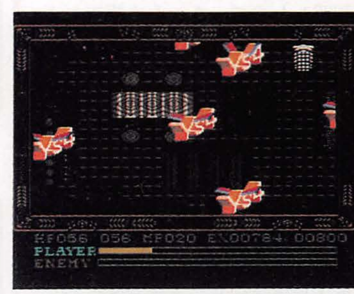
アクション色を強くした以外は，基本となるゲーム・システムはPC版と変化はない。トップビューの『イースⅠ』『Ⅱ』のシステムをそのまま継承したスタイルとなっている。

『イース』で採用されていた半キャラずらしと呼ばれるテクニック（敵キャラクターとの座標を半キャラ分ずらして接触することで，プレイヤーが有利に戦えるシステム）に比重をおいた戦闘シーンは，アクションを苦手とするユーザーにはツライものがあるかも。が，レベルアップが簡単に行なえるので，十分にキャラクターが成長してから歩を進めていくようにすれば，なんとかなる程度。

ユニークなのが，ゲーム画面がテレビの画面に焼きつかないように，スクリーン・セーバーが組み込まれている点。これは一定時間，何の操作も行なわれないと，画面にゲームとは関係ないキャラクターが登場するというもの。このキャラクターが常に動いているため，長時間同じ画面が表示されることもなく，よってモニターへの焼きつきを防止するのだ。



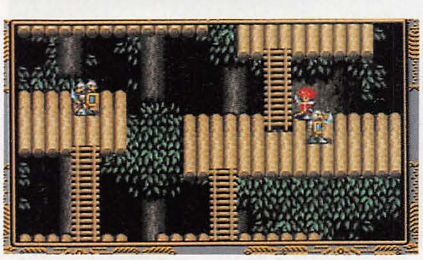
◀SFC版にもフィーナとレアの2人の女神が登場。石像となった彼女たちが復活することも…？



◀画面の焼きつきを防止するためのスクリーン・セーバー。「Ys4」のロゴが画面を横切っていくのだ



◀ミネアの町を旅立つところからゲームははじまる。『イースⅡ』のフレアが案内役だ





▲戦闘シーンでは，半キャラずらしのテクニックが重要となる。アクション性が強くなっているよ

『イースⅣ』はプリズムである さまざまな光をユーザーに見せる

同じあらすじでありながら，SFC版ではミネアの町を旅立つシーンからスタートする。冒頭からPC版とのちがいがはっきりとわかることからも，各ソフトハウスがどれだけの部分を開発担当しているのかが，うかがい知れるというもの。プリズムに反射する光のように，『イースⅣ』はさまざまな光をユーザーに見せてくれるのである。

こちらにも懐かしのキャラが何人か登場する。ゲームの冒頭では，ランスの村の医者であったフレアを案内役として進展していく。



▶敵の視点からの物語も挿入され，多角的にゲームは進行していくのだ。主登場人物はPCと大差なし



▶発生するイベントはビジュアル・シーンではなく，キャラクター単位の演出によって語られるんだ



◀トップビューなので，町や村が見やすい。SFCの『イース』としては2D視点はこれがはじめて



◀PC版同様にオープニングは，やはり古代都市イースについてのもの。イースが謎の中核なのか？

　※画面は開発中のものです。

祝！別冊発売

とことん ぷよぷよ



■対応機種：
ファミコン
（ディスク／ロム）
MSX2／PC-9801
アーケード
メガドライブ
ゲームギア



ちわーッス。「とこぷー」だよーん（ちょっとアレ調）。このコーナーの別冊である（え?）「オール・アバウト・ぷよぷよ」，もう発売になっているハズです。このベーマガを立ち読みしている人は一緒に，家で読んでいる人はすぐに書店に行って買うようにしましょう。というわけで，今月の「とこぷー」はスーファミ版の続報だ。（講師：大出綾太）

『す〜ぱ〜ぷよぷよ』の詳細がわかったぞ

スーパーファミコン版の『ぷよぷよ』である『す〜ぱ〜ぷよぷよ』（以下す〜ぷよ）の詳しい仕様が判明したので，さっそく報告しよう。

まずは発売日などのデータから。いまのところ，12月発売予定で，値段は8,200円になっている。

それでは，メガドライブ版にない特別仕様を紹介しよう。一番大きな機能は，敵キャラの顔グラフィックを，いろいろと操作することができるようになったということだ。

スーファミ版は，画面のレイアウトが変更されているために，敵キャラの顔グラフィックがフィールドの中に表示されるようになっている。このグラフィックの高さを「FACE POSITION」というモードで，3段階に変更できるのだ。

さらに，前とうしろのどちらに置くかも指定できるぞ。「FACE」を「FRONT」に設定すると，ぷよの前に表示されるから，置かれたぷよがグラフィックに隠されてしまう。逆に「BACK」だとぷよがグラフィックを隠すことになるのだ。「OFF」にすればグラフィックを無表示にすることも可能だぞ。

追加機能はもう二つ。敵キャラがピンチのときに汗をかくかどうかが設定できる「SWEAT」と，スコア表示部分の背景をアミかけにして，スコアを見やすくできる「SCORE SHADOW」がソレだ。

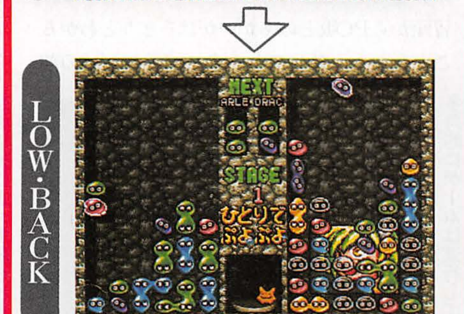
もちろん，ボタン設定やインプット・テスト，サウンド・テストなんかもバッチリ収録されているから，安心だね。

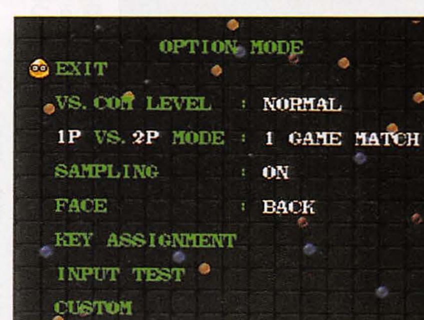
そのほかの新機能としては，「ふたぷよ」での対戦終了後に，バトルタイム（対戦時間）が表示されるようになったのだ。ちょっとした変更だけど，対戦がさらに熱くなりそうな機能だよね。

メガドライブ版では一部カットされていたボイスも，アーケード版の音声を完全収録。ゲーム・センターでは周囲がうるさくて聞こえなかった“ばよえ〜ん”や“ばたんきゅ〜”が，クリアに聞けるようになっているぞ。

全体的にみると，メガドラ版＋アーケード版＋α＝スーファミ版，というカンジのできになっている。スーファミ・ユーザーなら，これはもう買うしか！







▲“おぷしょん”を選ぶと，この画面に。さらに「CUSTOM」を選択すればもう1画面表示される



◀このとおり、バトルタイムがでるのだ。25秒以内で勝てれば、キミは超上級者だ!

「ぷよ本」にはあるかな？
「みんなでぷよぷよ」(決)

「みんなのぷよらー広場」改め「みんなでぷよぷよ」(命名by山下)です。やっとタイトルが決定しました。よかったよかった。

で，しつこいけれど「オール・アバウト・ぷよぷよ」発売中です。『ぷよぷよ』開発者の森田さんに「よくもまあここまで……」とまで言わせるほど充実した内容！ ついに100%を越えてしまった驚異の完成度！ 書いた本人ですら，最後まで読むのに3日もかかったという比類なき文字量！ そして，いまだに完成していない「バトル・オブ・ぷよぷよ」は無事に掲載されているのか!?（山下：されてます）——てなカンジで，かなり読みごたえのある本に仕上がってます。

スーファミ版やPCエンジン版もカバーしてあるから，この2機種のユーザーは，ソフトが発売される前に買って読んで，イメージ・トレーニングをしておこう！

文章投稿がないので，宣伝ばっかりになっちゃった「みんぷよ」。来月あたりに，たまっているイラスト大放出の拡張版をやろうかなー，なんて思っている今日この頃ッス。



▲【大分市・竜太】パステル・カラーでキレイ。でもカーくんが踏まれてる



▲【神奈川県綾瀬市・大塚理恵】左下のばたんきゅーなアルルがカワイイ

これが「オール・アバウト・ぷよぷよ」だっ！



11月初旬発売!!

「オール・アバウト・ぷよぷよ」
現在の完成度……
（10月20日現在）
128%

今月の宿題
“つぎの1ぷよ”

毎度おなじみ今月の宿題“つぎの1ぷよ”のお時間です。

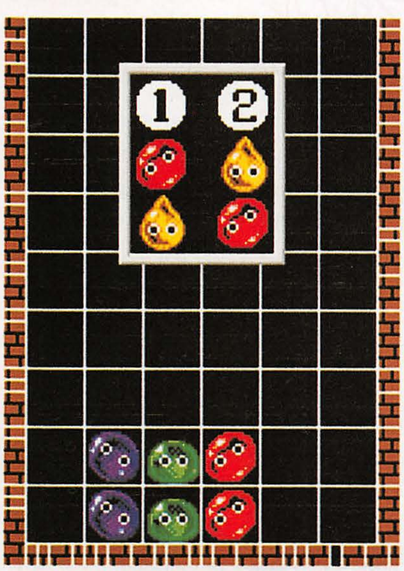
設定された目標を達成するためには，①と②のぷよをどこに置いたら一番いいかを考えてくれ。

今月の問題は，初心にかえって，基本的なものを用意したぞ。これがスラスラと解ける人は，かなりの実力者と言ってもいいんじゃないかな。

あと，先月の問題14の難易度は，激辛ではなくて中辛でした。ゴメンナサイ。

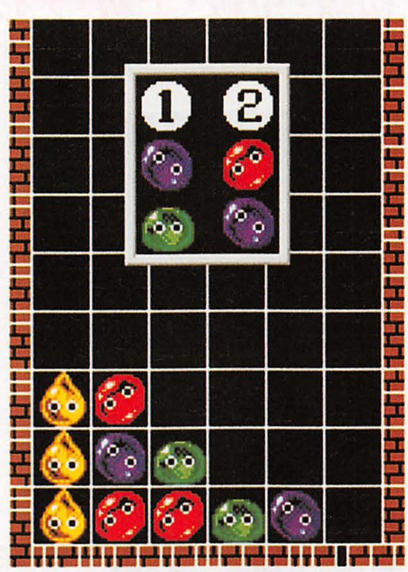
といったところで今月のとこぷーはこのへんでおしまい。来月はビッグ・ニュースを速報する予定だぞ。お楽しみに。

問題15　難易度：激甘



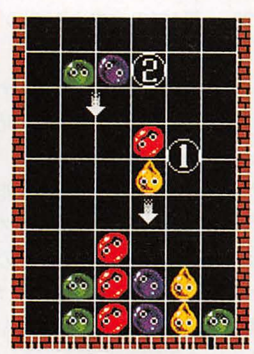
▲〈目標＝5連鎖〉これはノーヒントでも大丈夫でしょう。答えがたくさんでてきそうだけどね

問題16　難易度：中辛

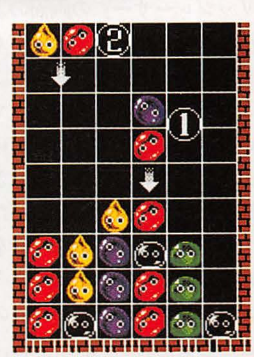


▲〈目標＝速攻でおじゃまぷよ15個以上〉大連鎖終了後の追加ダメージを狙っている状態だ

先月の答え



◀解答13：黄ぷよを消せばとりあえず2連鎖。あとは紫ぷよと緑ぷよを1個ずつ仕掛ければ4連鎖。黄ぷよが埋まってしまっても，左から動かせるから安心だ



▶解答14：普通に階段積みをしていると，4連鎖目が同時消しになってしまう。②をこう置けば，紫ぷよが消えて，赤ぷよ→黄ぷよと連鎖していくわけ

■『ぷよぷよフェスティバル'93』11月14日(日)新宿・スペースゼロ（東京都渋谷区代々木2-12-10全労済会館1F）にて開催！「オール・アバウト・ぷよぷよ」即売会もあるぞ！

アーケードゲーム 今月の1本 12月

Arcade Game Monthly Selection







リッジレーサー

■ナムコ　■発売中　山下信行（やんま）

やんまの個人的趣味で展開する「マンセレ」もスタートしてから早8回。欠かさず読んでいるキミだったら，ボクがどういった傾向のゲームが好きなのか，だんだんわかってきたかもしれないね。わかった人はハガキに書いて送ってみて。「答え：アーケード・ゲーム」ーそりゃダメだよ。

これが「テクスチャー・マッピング」「グーロー・シェーディング」の威力!!



▲車のステッカーはテクスチャー・マッピングの一例。ディグダグやマッピー・カーが！



◀トンネルを抜けると目の前には美しい山肌が広がる。本当に高速道路を走っているのでは，と錯覚する一瞬だ



▶敵車だけでなく，地面や背景なども質感豊か。トンネル内の壁面だって，非常にリアルに表現されている

感涙！ついにポリゴンゲームもここまできた！

アーケード・ゲーム初のポリゴン使用ゲーム『ウイニングラン』（ナムコ）が発売されて4年たつ今。ポリゴン・ゲームにとても大きな事件が起こった。その事件とは？　そう，「テクスチャー・マッピング」「グーロー・シェーディング」の二大機能を搭載したポリゴン基板が，ついに登場するのである。その基板の名は「システム22」。第1弾のソフトがこの『リッジレーサー』だ。

説明をしておかねばなるまい。まず「テクスチャー・マッピング」だが，これは3次元の座標計算によって描かれたポリゴン面に，写真などの画像データなどを張り付ける機能のこと。そして「グーロー・シェーディング」とは陰影をつけたり，角張ったポリゴンのつなぎめを滑らかに見せたりする機能のことだ。

この二つの機能を駆使すれば，右に並んだ『リッジレーサー』の画面のように，今までのポリゴン・ゲームとは比べものにならないほどの美しい画面を実現することができる。

これはなによりも実際に見て，プレイして，驚いてほしい。ポリゴン特有の角張った感じはまったくない。曲線で構成されたボディに色鮮やかなステッカーを張ったスポーツカーたちが，都市部を，トンネルを，猛烈に駆け抜ける。スピード感だって，今までのポリゴンのレースものの比ではないのである。

この『リッジレーサー』は，ポリゴン・ゲームの歴史に，新たなページを刻んだのだ。

初級・中級・上級・タイムトライアル 選べるモードは四つ！



◀キミのレベルに合ったモードを選べ！　最終的には上級コース・クリアが目標

初級：基本コース2周　最高速160Km／h
中級：基本コース3周　最高速200Km／h
上級：上級コース3周　最高速200Km／h
T.T.：上級コース3周　最高速220Km／h

このゲームでは，コースや車の性能などが異なる四つのモードを選ぶことができる。

「初級～上級」モードは公道レースに出場し，1位を目指すモード。ライバル車もいっぱい走っているので大変だ。

そして「T.T.（タイムトライアル）」は，いかに速くコースを走れるか，挑戦するモード。敵車は黄色い車が1台のみだが，この車が速い！　これを追い越してゴールし，最高ラップ更新を目指すのが目標だ。

走るコースは二とおり。初級～中級は，都市部，トンネル，山間を抜け，海岸沿いを走って一周という基本コース。上級～T.T.は，これに道幅が狭く，高度なテクが要求される追加コースが加わっている。上級コースを完走できればたいしたものだ。

ドリフト，逆ハンでカーブを決めろ！

速く走るためのテクニック

『リッジレーサー』は，車のお尻を振ってカーブを曲がる「ドリフト走行」が楽しい。

カーブに突入する瞬間に思いきりキュッとハンドルをきって，アクセルをちょっとだけゆるめる。すると，後輪がスベりはじめ，車体がカーブの内側を向く。これがドリフト走行だ。最高にドリフトをかければ正面の道路が見えなくなってしまうほどで，このスベるように走る感覚がたまらない。

しかし，このドリフトばかりを楽しんでいたら，とても速いタイムは期待できない。ドリフトは車体をスベらせるので，その分，スピードも犠牲になってしまうからだ。

だから，このゲームで速く走るためには，「適度なドリフト」。そして「素早い回復」が一番なのである。

ドリフトの方法は前述のとおり。では，「素早い回復」はどうしたらいいか。それは「逆ハンドル」というテクニックを使えばいい。

車体が内側を向いたら，それに見合うだけハンドルを逆側（カーブの外側）にきり，車体の前側をカーブの出口のほうへ向けるように補正する。これが「逆ハンドル」。

あとはコースを覚え，どのカーブがどのくらいのキツさなのかを把握して，適度なドリフト，逆ハン。これできついカーブも怖くない。ガンバって，上級，そして，タイム・トライアルに挑戦してみてほしい。



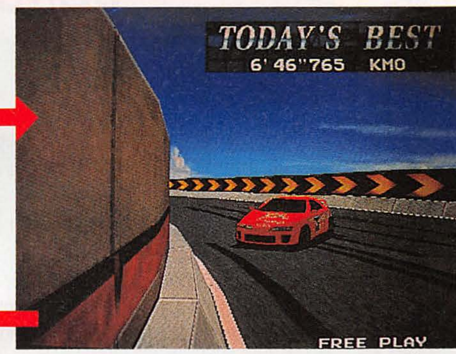
▶スタート前，緊張のとき。レース・クイーンだってテクスチャー。このとおり美しいぞ



▼首都高を走っているよう。本物もこんなふうに走れたらどんなに気持ちいいか



▲きついカーブはドリフト走行で強引に曲がれ！アウト・イン・アウトの基本も忘れずに



▲外から見るとこんな感じ。逆ハンで素早く回復だ



▲初級〜上級では，ライバル車もいっぱい。敵よりも速く走れるラインを見抜こう



◀シフト選択画面。このときシフトレバーでBGM選択も可能

実車同様の操縦感覚 免許がなくても大丈夫

この『リッジレーサー』のシフトは2とおり。一つはオートマチック。そしてもう一つは，なんと実車と同じようにクラッチと，H+I型のシフトレバーを操作するマニュアル6速だ。このマニュアルを選べば，免許がない人でもまるで実車を操縦しているかのような感覚を味わうことができるだろう。だけど，いきなり，クラッチまで使いこなすのは至難の技。まずはオートマから入るのがいいだろうね。



◀上級，T.T.は複雑な追加コースに突入。タイムもキビしー！

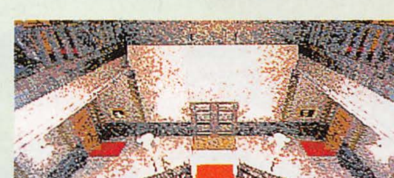
将来は家庭用ハードにも……「テクスチャー・マッピング」の可能性

やっと業務用ゲームに登場することとなった「テクスチャー・マッピング」だが，将来は家庭用ハードにも，これを駆使したゲームが登場してくるだろう。

いや，そんな遠い将来ではない。現にメガCDの『夢見館の物語』（セガ／12月発売予定）などでは，計算によるリアルタイム表示ではないものの，テクスチャー・マッピングという表現方法が実際に採り入れられているし，すでに仕様と特徴だけ発表されている任天堂の次世代ハードのスペック表にも，この言葉が登場してきている。

こんな現在の状況を見れば，近い将来，ほんとに数年後に，家庭でテクスチャー・マッピングされたポリゴンがバリバリ動いているだろう，という予想話も，より一層，現実味をおびてくるというものだ。

まちがいなく言えるのは，『リッジレーサー』のようにリアリティあふれるゲームや，新しいジャンルのエンターテイメント・ソフトなどの実現には，このテクスチャー・マッピングは「避けてとおれない道」になってくるということ。今後ますますこの言葉を見かける機会が増えてくるだろう。



▲『夢見館の物語』。すでに家庭用ゲームにもテクスチャー・マッピングが登場している

餓狼伝説スペシャル 超情報局

■発売元：SNK
■アーケード版：好評稼働中
■ネオジオ版：12月発売予定／価格未定



おハガキを募集したところ，さっそくいろいろな質問が送られてきた。中でも一番多かったのがダック・キングの超必殺技「ブレイクスパイラル」の投げの間合いについてだ。ブレイクスパイラルは，影と影との間が（ダックの身体で）半キャラ分開いた間合いから吸い込めるぞ。それでは今月は，リョウ・サカザキ情報と超必殺技という，旬のネタをお届けしよう。（文・石井弘一）

仰天 『龍虎の拳』のリョウがラストに出現！



▲クラウザーを倒すことができると，表彰台に上がって勝ちポーズ。やったね！



▲ところが，優勝の余韻に浸る間もなく，新たな挑戦者が勝負を挑んできた



▲なんとその相手とは「龍虎の拳」の主人公リョウ・サカザキ!!

『餓狼SP』には，恐るべき秘密が隠されていた。クラウザーまでのすべての敵に2勝0敗で勝利すると（コンティニューしても可），スペシャル・ゲストとして，あの『龍虎の拳』のリョウ・サカザキが登場するのだ。そして，ちがうゲームのキャラ同士が闘うという，まさに「ドリームマッチ」が実現する。

リョウの使ってくる必殺技は，『龍虎の拳』でおなじみのもの。虎煌拳や覇王翔吼拳，さらにはあの超必殺技「龍虎乱舞」まで使ってくるというのだから，たまったものではない。ちなみに，リョウをパーフェクトで倒すことができると，一気に20万点ものボーナスが入る。また，リョウをプレイヤーが使えるかどうかSNKに問い合わせたところ，「使えません」とのことだった。



◀必殺技「覇王翔吼拳」はカイザーウェイブなみ



◀コイツを倒すのは至難の技と言っていいだろう

超必殺技大公開!!

ついに『餓狼SP』の全キャラの超必殺技を紹介できる日がやってきた。このゲームでは，相手との死闘のさなか，体力が減少してくるとゲージが赤く光りはじめる。そのときにコマンドを入力することによって使えるのが，一発逆転の技，超必殺技だ。さあ，キミも今すぐゲーム・センターで超必殺技をサクレツさせろ！

テリー・ボガード

パワーゲイザー
↓↙←↙→＋BCボタン

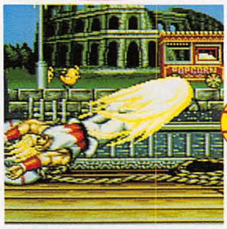




パワーウェーブの強化版。発射前のポーズが同じなので，うまくおり混ぜて使うと，相手はパワーウェーブと勘ちがいして飛び込んでくるぞ。

アンディ・ボガード

超裂破弾
↓にため，↘→＋BDボタン





真下にタメないと撃てないので，通常はほとんど使用できない。起き上がりと同時に使うのが，最もポピュラーな使いかた。

ジョー・ヒガシ

スクリューアッパー
→←↙↓↘＋BCボタン



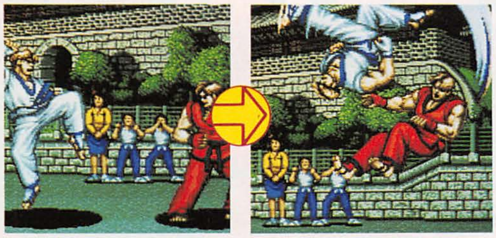


ハリケーンアッパーのパワーアップ版。ただし，ハリケーンアッパーは画面端までとどくが，こちらは1キャラ分ぐらいしか射程距離がない。

特報!!「オール・アバウト・餓狼伝説スペシャル」近日発売決定!

キム・カッファン

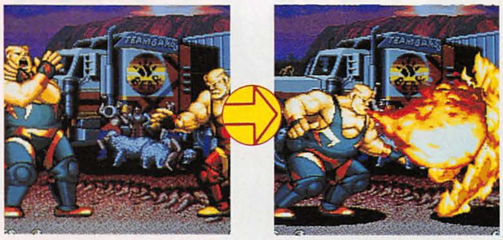
鳳凰脚
↓↙←↙→+BDボタン



立ちとしゃがみの基本技をすべて放ったあとに，飛燕斬で斬る技。キャンセルでだせ。

ビッグ・ベア

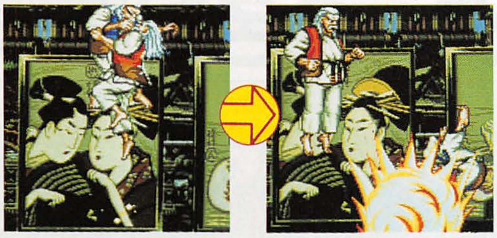
ファイヤーブレス
→↘↓↙→+BCボタン



ひと呼吸してから攻撃判定が生まれるが，その後はジャンプで越えることはできない。

山田　十平衛

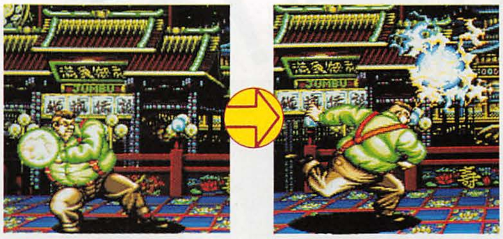
ダイナマイトいずな落し
↙にため，↓↘+BCボタン



しゃがみ防御からだせるのが特徴。吸い込める間合いは影と影が重なる程度。余裕があれば上からの攻撃を食らい投げだ。

チン・シンザン

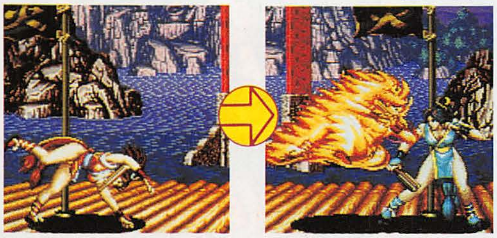
爆雷砲
↙にため，↓→+BCボタン



氣雷砲と同じポーズで見分けがつかないのと，シンザン自体がタメキャラなので使いやすい。連続でバンバン撃てる。

不知火　舞

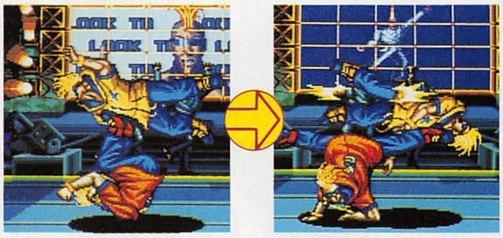
超必殺忍蜂
→↙→+BCボタン



必殺忍蜂のパワーアップ版。他の超必殺技よりもコマンドが短いのでだしやすいが，威力が弱い。でぎわに無敵時間がある。

ダック・キング

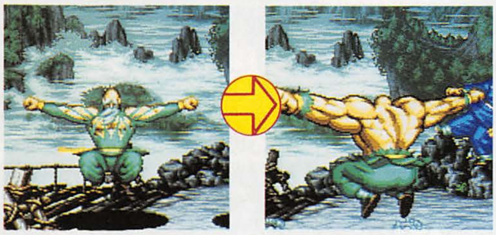
ブレイクスパイラル
←↙↓↘→↗↓+BCボタン



一番広い投げの間合いを持つこの技は，突進系の必殺技をガードしたあとに確実にコマンドを入れればとれないものはない。

タン・フー・ルー

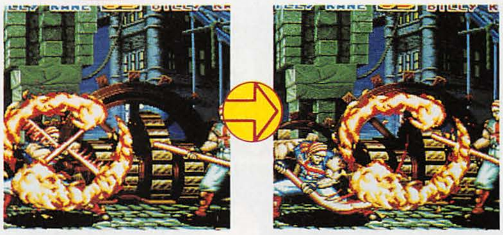
旋風剛拳
→↘↓↑+BCボタン



回転しながら巨大化して迫ってくるこの技は，大きな攻撃判定を持つ。しかし威力が小さいうえに弱点が多く，返されやすい。

ビリー・カーン

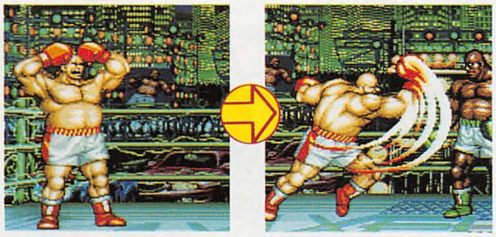
超火炎旋風棍
↓↘→↘↓↙←↖+ACボタン



燃えて飛んでいく旋風棍。対空に強いのと攻撃判定がすぐにでるのはいいが，炎が端までとどかない。足払いに弱い。

アクセル・ホーク

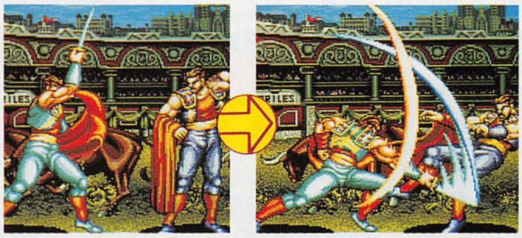
アクセルラッシュ
←→↘↓↙↗+BCボタン



画面の端から端まで3発のパンチをだしながらダッシュする。速いので返されづらいが，入力があまいとジャンプしてしまう。

ローレンス・ブラッド

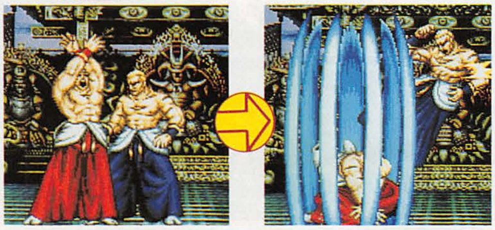
ブラッディフラッシュ
↘←↙↓↘→↙→+BDボタン



サーベルで相手を斬り刻む技。遠い間合いでもとどくが，技がでるまでに時間がかかる。

ギース・ハワード

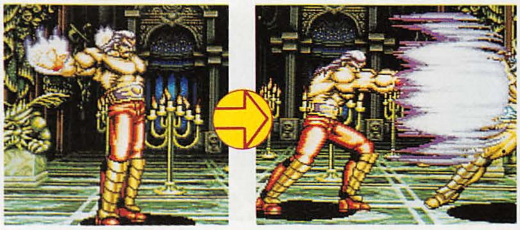
レイジングストーム
↙→↘↓↙←↘+BCボタン



体全体を包み込むようにしての絶対防御。烈風拳に折り混ぜて使い，相手が飛び込んでくるのを撃ち落とすのが有効だ。

ヴォルフガング・クラウザー

カイザーウェーブ
←にため，↗+ACボタン



幅の広い飛び道具。真横タメなので足元が弱い。一発撃つことができると連続で撃てる。

スーパーストリートファイターII

■発売元：カプコン　■アーケード版：稼動中

『スパII』ファンお待ちかね，虎の穴の時間がやってきた。今月も，全キャラ全色対応表，新キャラ4人の基本技一覧，旧8キャラの変更点，開発スタッフへの質問コーナーと，盛りだくさんの内容でお送りするぞ。（文・板場利光／佐久間亮介／小石朋仁）

虎の穴

これは便利！全キャラクター全色対応表

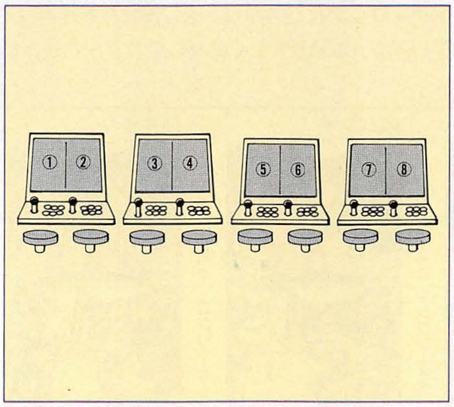


	① 弱パンチ	② 中パンチ	③ 強パンチ	④ 弱キック	⑤ 中キック	⑥ 強キック	⑦ スタート	⑧ ❶～❻どれかを押しつづける
リュウ								
ケン								
エドモンド本田								
春麗								
ブランカ								
ザンギエフ								
ガイル								
ダルシム								

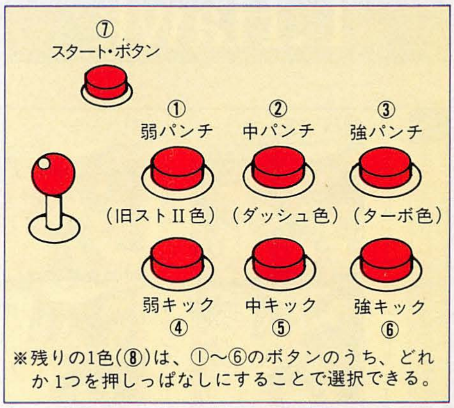
キャラクターの色は こうして決定される！

表の①〜⑥は，それぞれパンチ&キックの六つのボタンに対応している。⑦はスタート・ボタンだ。残る1色の⑧は，パンチ&キックボタンのどれか一つを押しっぱなしにする（スタート・ボタンではダメ）ことで選べる。たとえば，リュウの選択時に弱パンチを押しつづけていれば，押した瞬間は白だが，そのうち濃い緑の道着に変わるのだ。なお，トーナメントバトルのときは，席によって色が自動的に決定される（席の番号＝表の番号）。

<トーナメントバトル用4台ハード>



<色決定ボタン対応図>





T.Hawk

ザンギエフとほぼ同じ形態の基本技を持つのがサンダーホーク。操作方法が若干ちがうものの，ボディプレスなどもあり，同じ連続技を組み立てることも可能なのだ。ザンギエフを使っていたプレイヤーならば，すぐになじむことができるだろう。どの技もスキが大きいのが欠点ではある。

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立った状態（近距離）	コンドルビーク	ジョークラッシュ	モンゴリアンチョップ	ストマックプレスキック	ボーンブレイクキック	ヘビーリバースキック
立った状態（遠距離）	コンドルビーク	タタンカホーン	アングリーチョップ	ロンリーキック	フェイスクラッシュキック	ヘビートラースキック
しゃがんだ状態	アローショット	ホーリートーテム	ハンマーアクス	トゥーキック	ヒールスライドキック	デザートストームキック
垂直ジャンプ	ホークネイル	ホークネイル	アングリートマホーク	ヘビーニーキック	ヘビーニードロップ	ダブルヒールキック
ななめジャンプ	コンドルネイル	コンドルネイル	アズテックチョップ	ビガーニーキック	ビガーニードロップ	アングリードロップキック

Fei Long

最初は「かけ声だけは威勢（いせい）のいい，弱いキャラ」と思われていたが，使いこまれていくうちに，彼の隠れた実力がじょじょに明らかになってきている。相手のわずかなスキをついて一気に勝負を決める……そのファイト・スタイルが花開き，「最強」の称号を手にすることができるか？

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立った状態（近距離）	蛇頭突（ジャトウトツ）	裏拳（リーケン）	力叫拳（リーサイケン）	突膝起（トッシツキ）	跳踵撃（チョウショウゲキ）	長刀掃（チョウトウソウ）
立った状態（遠距離）	裏掌（リーショウ）	喉手刀（コウシュトウ）	腹手刀（フクシュトウ）	功夫蹴（クンフーシュウ）	功夫蹴（クンフーシュウ）	功夫脚（クンフーキャク）
しゃがんだ状態	烈刃肘（レツジンチュウ）	追刃拳（ツイジンケン）	龍吼掌（リュウコショウ）	打膝蹴（ダシッシュウ）	掃脚蹴（ソウキャクシュウ）	廻斬蹴（カイザンシュウ）
垂直ジャンプ	空裂刀（クウレツトウ）	空裂刀（クウレツトウ）	鉄槌落（テッツイラク）	空舞膝（クウブヒツ）	空舞蹴（クウブシュウ）	飛槍脚（ヒソウキャク）
ななめジャンプ	落襲掌（ラクシュウショウ）	落襲掌（ラクシュウショウ）	二鷹爪（ニヨウソウ）	落襲膝（ラクシュウヒツ）	落踵踏（ラクショウトウ）	風迅脚（フウジンキャク）

特 殊 技

●ネックハンギングツリー
相手近くで←or→＋強パンチボタン
●エルボーストンピング
相手近くで←or→＋強キックボタン
●メキシカンスルー
相手近くで←or→＋中パンチボタン
●スラストピーク
←or→＋弱パンチボタン
●ヘビーショルダー
垂直ジャンプ中に↓＋中パンチボタン
●ヘビーボディプレス
垂直ジャンプ中に↓＋強パンチボタン

必 殺 技

●トマホークバスター
→↓↘＋パンチボタン
●メキシカンタイフーン
レバーを1回転＋パンチボタン
●コンドルダイブ
ジャンプ上昇中にパンチボタンを三つ同時に押す

ザンギエフのアッパー・バージョンだ

メキシカンタイフーンがあることからも，サンダーホークがザンギエフに近いキャラであるのがわかるが，基本技も似たものが多い。ジャンプ中に↓＋強パンチボタンでヘビーボディプレスをだすことができ，ザンギエフと同様に攻撃をヒットさせ，なおかつ相手のうしろに降り立つことも可能だ。メキシカンタイフーンを組み込んだ連続技も，ほぼザンギエフと同様の組み合わせで，できてしまう。

しゃがみ強キックのデザートストームキックは，両足を使った技。まず片足をだし，くるりと1回転してから，もう片方をだす。最初の蹴り足はリーチが短いので，一回転したあとの足を当てるようにだしていくほうがいいだろう。しゃがみ中キックなどと混合して使うと，効果を発揮するはずだ。

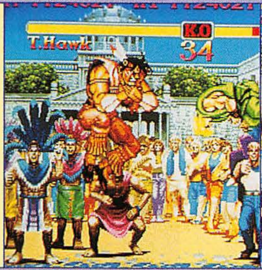
必殺技では，コンドルダイブが飛び道具を持つキャラに対して有効。ただし飛び道具を見てからでは，相手に反撃されてしまうので，先読みが要求される。また，ジャンプの高さによって，コンドルダイブの飛距離が変わってくるのも，頭に入れておこう。ジャンプ直後にだせば飛距離は短く，頂点に近づくにつれて飛距離はのびる。前方へジャンプした直後のコンドルダイブは，先読みと組み合わせれば，タイムラグも少なく驚異となる。

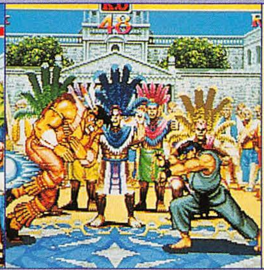
昇龍拳コマンドのトマホークバスターは，前方に大きくのびる。高さはないが，前方に大きくスライドするので，飛び道具をすり抜けての攻撃がヒットしやすい。ケンを使っていたプレイヤーならば，かなり使い道のある技だ。スキが大きいので，乱発はさけること。



◀ジャンプの高さによって飛距離が変わってくるコンドルダイブ。うまく使えば…

◀コンドルダイブは，技の最初に硬直時間がある。だすのが遅いと，この間に相手に反撃の体勢を整えられてしまう。相手の行動を先読みして使わねばダメ





◀トマホークバスターにも，無敵時間は存在する。これと横に広い攻撃判定を使えば，相手の飛び道具をすり抜けての攻撃もそうむずかしくはない。タイミング命

特 殊 技

●岩塊抱（通称：抱え投げ）
相手近くで←or→＋中or強パンチボタン
●襲 首刈（通称：首刈り投げ）
相手近くで←or→＋中or強キックボタン
●直下落 踵
相手から離れて←or→＋中キックボタン
●遠撃 蹴
相手から離れて←or→＋強キックボタン

必 殺 技

●烈火拳
↓↘→＋パンチボタン（連続3回まで入力可）
●熾炎 脚
←↓↙＋キックボタン

相手の一瞬のスキを見逃すな！

使われはじめてからまだ日が浅い，ということもあるだろうが，フェイロンの基本技は，しゃがみ強パンチ，ジャンプ強パンチ&キック以外に「使える技」が見あたらない。どれもリーチが短すぎるためだ。

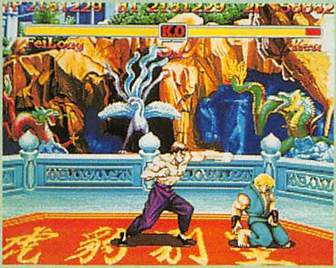
よって，対戦でもおもにこの三つを使って闘うことになる。驚異的なリーチを誇るしゃがみ強パンチで牽制して，飛び道具を撃ったところにジャンプ強パンチまたはキックを当てていく。そのまま烈火拳や熾炎脚をからめた連続技につなげるのもいいだろう。

ただ，地上戦で使う技がしゃがみ強パンチだけというのではさすがにキツイ。そこで，烈火拳を活用してみよう。相手がしゃがみ強キックをだしたときなど，少しでもスキをみせたら，すかさず中または強烈火拳を当てるのだ。うまく3発当てられれば，あっという間に大ダメージを与えることができるぞ。

相手の攻撃を迎撃するなら，やはり熾炎脚がベスト。コマンドがややむずかしいが，でぎわが無敵なのがうれしい。ジャンプ攻撃や突進系必殺技（ローリングアタックなど）の迎撃はもちろんのこと，リュウ&ケンのドラゴンダンスのように，弱熾炎脚を至近距離で連続してだすのも，フェイントとして有効だ。

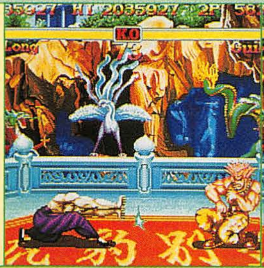
遠撃蹴は，遠くからステップして二段蹴りを放つという特殊技だ。相手の不意をついてだすことができれば，地上戦で威力を発揮することだろう。起き上がりに重ねてやれば，気絶を狙うこともできるぞ。

どの技を使うにしても，相手の一瞬のスキをつくこと……これが勝利の秘訣だ。



◀意外にスキが少ない烈火拳。相手が大技をだしたところにすかさず当てると効果的だぞ

◀フェイロンの基本技の中でもっとも強力なのが，このしゃがみ強パンチだ。この写真のように，ガイルのしゃがみ中キックを打ち消すことだってできるのだ





◀跳びこむときは，相手との間合いに応じてパンチとキックを使いわけよう。間合いが近いときは強パンチを，遠いときは強キックを使うと迎撃されにくい

Dee Jay

新たに加わった４人のキャラクターのうち，唯一，飛び道具を持つディージェイ。彼の基本技は，これまでのキャラと比べると，非常に変則的なものが多い。高い位置への攻撃判定を持つスライディングヒールアッパー（しゃがみ強キック）など，独特の馴れを必要とするキャラだ。

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立った状態（近距離）	ジャブ	アッパー	カウンターエルボースマッシュ	ニービート	ミドルキック	フェイスブレイカー
立った状態（遠距離）	フック	アッパー	ブラストアッパー	ローキック	カリビアンキック	マキシマムキック
しゃがんだ状態	アンダージャブ	レッグクラッシュエルボー	エルボーアクス	アンダーウィップ	グランドスクラッチ	スライディングヒールアッパー
垂直ジャンプ	ファンクジャブ	クライムアッパー	マキシマムブロー	ファンクウィップ	ホライズンキック	ジャベリンキック
ななめジャンプ	ファンクジャブ	ファンクパウンド	サザンクロスアッパー	クライムレッグ	フライングムエタイキック	フライングカリビアンバット

Cammy

強力な必殺技を持つキャミィだが，基本技にもそれに匹敵する威力を持ったものが，数多く存在する。しゃがんだ状態からの強パンチ〝トーピドーシェル〟，立ち中キックの〝トゥースマッシュ〟といった技は，対戦プレイでは絶大な威力を発揮する。おぼえておいて損はない。

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立った状態（近距離）	エルボーアッパー	リフトアッパー	スイングナックル	ニーショック	マイティレッグ	アサルトシェル
立った状態（遠距離）	フーリガンジャブ	フーリガンストレート	リバースラリアット	フーリガンキック	トゥースマッシュ	スティールスライサー
しゃがんだ状態	ラピッドファイア	ライトグレネード	トーピドーシェル	スタンレイピア	トゥーバズソー	グランドスイープ
垂直ジャンプ	ダガーショット	アームブレード	フィストボム	パワーデトネイター	スナイピングヒール	クリティカルトスライク
ななめジャンプ	ダガーショット	アームブレード	フィストボム	パワーデトネイター	スナイピングヒール	クリティカルストライク

特　殊　技

●ファンキーシャウトスルー
相手近くで←or→＋中or強パンチボタン
●モンキーフリップ
相手近くで←or→＋中or強キックボタン
●ニーショット
ななめジャンプ中に↓＋弱キックボタン

必　殺　技

●エアスラッシャー
←にため，→＋パンチボタン
●ダブルローリングソバット
←にため，→＋キックボタン
●マシンガンアッパー
↓にため，↑＋パンチボタン連打

対空攻撃対策として基本技をおぼえる

ディージェイは対戦プレイにおいて，苦戦を強いられることの多いキャラだ。現時点で変則的な基本技の数々を使いこなしていないのも理由のひとつではある。特に飛び道具を持ったキャラを相手にすると，攻めるチャンスがなかなか訪れない。

こちらにも飛び道具エアスラッシャーがあるものの，技をだしたあとの硬直時間が長いため，混戦の中で使うのはむずかしい。相手の飛び道具を先読みしてのジャンプ攻撃に活路を見いだすしか，チャンスはないのだ。

彼の基本技は，先にも書いたとおり変則的。これらを使いこなすには，やや時間がかかることだろう。これからの展開しだいである。

相手のジャンプ攻撃に対する対空技は，必殺技のマシンガンアッパーの他に，基本技ではアッパー（立ち中パンチ）やカリビアンキック（立ち中キック），マキシマムキック（立ち強キック）があげられる。これらを相手の飛び込み攻撃の深さに合わせて，使い分けていかねばならず，とっさに判断できるかが，勝負の分かれ目となってくるのである。

空中にいる相手が，自分の真上に落ちてくるようならば，アッパーを使う。この場合，アッパーは攻撃判定が生まれるのが遅いので，かなり早めにだしておかねばならない。遅いと，相打ちまたは一方的にこちらが負けるような状況もありえる。

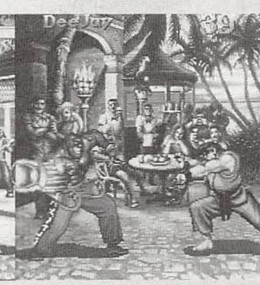
自分の手前に相手が落ちてくるならば，カリビアンキックやマキシマムキックを使おう。これらは，前方に対しての攻撃なので，自分の真上にいる敵には，効力を発揮しないぞ。



◀マシンガンアッパーは，パンチボタンの連打速度に応じて威力が変わる。最高4発

▶ダブルローリングソバットは弱キックのもののみ，足もとが無敵になる瞬間があるようだ。サガットのグランドタイガーショットも，このとおりすり抜けられる





◀マシンガンアッパーにも無敵時間が存在する。波動拳もよけられるが……。また，最後の振り抜いたポーズのときにヒットした相手は，必ず転んでくれるのだ

特　殊　技

●フーリガンスープレックス
相手近くで←or→＋中or強パンチボタン
●フランケンシュタイナー
相手近くで←or→＋中or強キックボタン
●フライングネックハント
空中，相手近くで↑以外＋中or強パンチボタン
●エアフランケンシュタイナー
空中，相手近くで↑以外＋中or強キックボタン

必　殺　技

●アクセルスピンナックル
←↙→＋パンチボタン
●キャノンスパイク
→↓↘＋キックボタン
●スパイラルアロー
↓↘→＋キックボタン

強力な基本技・必殺技をいかに使っていくか

キャミィの特徴は，素早い動きとリーチの長い攻撃にある。この二つを合わせ持っているキャラは，『スパII』でも数えるほどしかいない。ゆえに『ストII』シリーズの理想である，攻めの強さ，守りの堅さを手軽に実践できるキャラクターと言っていいだろう。形勢が不利な場合は素早さを活かして距離を離し，一瞬のスキをついて強力な技を叩き込む。

さらに必殺技&基本技に強力なものがそろっているのも，彼女の魅力であり強さである。『ストII』では，相手キャラクターのジャンプ攻撃に対抗する技の有無が，非常に重要だ。キャミィは，必殺技としてキャノンスパイクを，基本技ではトーピドーシェル（しゃがみ強パンチ）を対空技として使用できる。特にトーピドーシェルは，やや早めのタイミングでだしておけば，確実にジャンプした相手を撃ち落とせる。技の最初だけが無敵のキャノンスパイクを使うよりも，安全かつ確実な対空兵器となるのだ。立ち中キックでもよい。

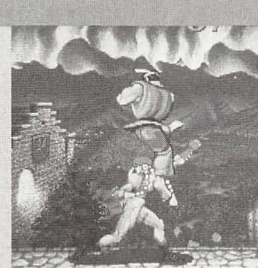
また，キャノンスパイクは相手にヒットしたら（ガードされてもかまわない。ようはキャノンスパイクが相手キャラクターに触れればよい），技を入力したときに立っていた場所よりも，うしろに着地する。これはキャノンスパイクが蹴り技であり，触れた相手を踏み台にして後方へ飛んでいるため。間合いを広げたいときに使うと効果的だ。ただし，相手に触れなかったら，ななめ前方に飛行したあと，まっすぐ下に着地する。

アクセルスピンナックルは，胴体のみが無敵の技。空中からの攻撃は食らってしまうぞ。



◀スパイラルアローは下段攻撃。よってタイガーショットの下をくぐっての攻撃も可能

▶しゃがみ強パンチは，空中にいる敵に対して絶大な威力を誇る。ジャンプ攻撃，旋風脚，スピニングバードキックなどは，これを使えば，カンタンに落とせるよ




◀キャノンスパイクは，このポーズまでが無敵。これ以降は食らい判定が現われてしまい，相打ちになってしまう可能性が高い。撃ち落とされてしまうことも

戦士たちは帰ってきた――新たな力とともに

RYU リュウ



ファイヤー波動拳の使いかたがポイントだ

リュウの大きな変更点は，ファイヤー波動拳が加わったこと。そのため，これまでに存在した連続技が，より使いやすいものへと進化した。もっともポピュラーに使われていた，ジャンプ強パンチ→強パンチ（しゃがみ中キック）→波動拳。この連続技は，強力ではあるが，相手が気絶しないかぎり転ばせられなかった。そのため気絶した相手に対しては，大ダメージは与えられるものの，転ばすことで体勢を整えることはできなかった。

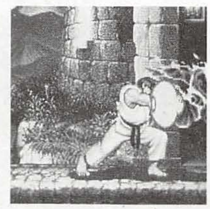
そこで登場するのが，ファイヤー波動拳。最後の波動拳を，この新必殺技にかえてみよう。ファイヤー波動拳は，接近した相手にヒットすれば無条件で転ばせられる。そう，波動拳のかわりにこれを使えば，これまでの連続技で相手を転ばせられるのだ。

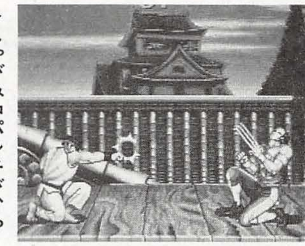
また，旋風脚にも若干の変更が加えられた。上昇中の無敵時間の減少と，下降中の無敵時間の削除，それと飛行距離の変更である。これらの点が変更されたために『ターボ』に比べると，やや使いづらい必殺技となってしまった。が，それでもやはり攻撃力は大きい。接近しての地上戦など，相手の不意をつくような局面で使用していくといいだろう。

▼竜巻旋風脚は，下降中の無敵時間がなくなってしまった。そのため簡単に反撃されてしまう。また，飛距離もやや短くなっている

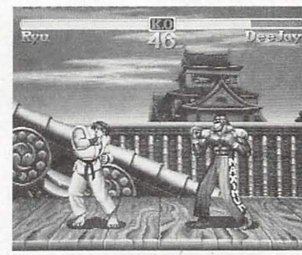


▼これまでの連続技にファイヤー波動拳を組み込めば，必ず相手を転ばせられる。ただし，ガードされてしまっては，意味がないのだ





▶しゃがみ中パンチが、やや強くなったようだ。バルログのパンチなどは、この技で止めてしまえるのだ。重宝しそうな変更点である



◀この間合いならば，ファイヤー波動拳で，相手を転ばせられる。これよりも遠いとダメ。イメージとしておぼえておくといいだろう

★『スパII』ではここが変わった！
- 新必殺技ファイヤー波動拳の追加（←↙↓↘→＋パンチボタン）
- 竜巻旋風脚の特性を変更
- 空中竜巻旋風脚の軌道を変更
- 空中竜巻旋風脚が，空中で技をだしたあとでは使用不可能に
- 波動拳のグラフィックが，リュウ専用のものに変更された

KEN ケン



昇龍拳が弱体化するもしかし強さは変わらず

一見すると何も変更のなされていないようなケンであるが，いくつかの細かな部分に変化が見られる。まず，大きく変わったのが昇龍拳の性質だ。強パンチによる昇龍拳は，ケン専用のグラフィックとなった。加えて，昇龍拳によってヒットする攻撃の回数も，弱ならば1発，中は2発，強は3発になったのである。つまり強パンチ→強昇龍拳ならば，4HIT COMBOボーナスが得られる。

この攻撃回数の変更で，デメリットが生じた。相手の飛び道具をすり抜けての中昇龍拳は，ケンの特徴を活かした攻撃であり，ヒットすれば必ず相手を転ばせられた。が，中昇龍拳の攻撃回数が2発になったことにより，相手が転ばないときがあるのだ。

これは，昇龍拳の攻撃判定が上下の2か所に設けられたため。上の攻撃判定がヒットすれば，相手を転ばせられるのだが，下のみでは食らった相手は弾けるだけであるようだ。そのため，ケンは反撃を受けやすくなってしまった。これは強昇龍拳についても同じ。

さらに，弱昇龍拳の攻撃判定の出現が若干遅くなったようで，ジャンプ強パンチ→強パンチ→昇龍拳の連続技も入りづらい。昇龍拳の横へのスライドも，『ターボ』に比べると，小さくなったようだ。

しかし，これらのパワーダウンを考えても，ケンの強さは変わらない。他のキャラにも，パワーダウンが施されているため，位置づけはあまり変わらないのである。

▼キャミィを相手にしたときは，うかつに立ち弱キックのフェイントは使えない。スパイラルアローのエジキとなってしまうからだ



▼中昇龍拳が当たったからといって，『ターボ』同様に，確実に相手が倒れるわけではない。やや，使いづらくなってしまった





▶空中竜巻旋風脚を使えば，こんなに高い位置にまで攻撃ができるのだ



◀強昇龍拳は専用のグラフィックに。横へのスライドがやや小さくなった

★『スパII』ではここが変わった！
- 昇龍拳の特性に変更がなされた
- 強昇龍拳はケン専用のグラフィックに変更
- 竜巻旋風脚の上昇中に攻撃判定が加わった
- 空中竜巻旋風脚の軌道の変更
- 空中竜巻旋風脚が，空中で技をだしたあとでは使用不可能に

ZANGIEF ザンギエフ



脅威の破壊力と豊富な投げ技で突き進め！

スクリューだけが頼りと言われたザンギエフだが，今回は威力がさらに低下した。悲しくなりそうだが，実はそうでもないらしい。

新しく追加された必殺技のうち，アトミックスープレックスを除くと，いずれも実用性が高い。フライングパワーボムは威力こそ低いものの，ゲーム速度が遅くなったため確実性が上がった立ちスクリューや，しゃがみ強キックなどと併用すると効果的。クイックダブルラリアットのスキの少なさも便利だ。

ななめジャンプ中に↓＋中キックボタンで撃てるニードロップの強さも特筆モノ。それと，狙う機会は少ないが，パンチボタンで空中デッドリードライブ，キックボタンで空中レッグスルーがだせるようになった（かわりに基本技の投げが三つ減っている）。

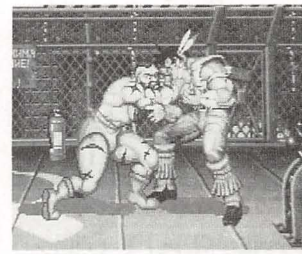
投げられない状況で必殺技の投げを仕掛けると硬直するペナルティがついたため，正確な操作が必要となったが，破壊力のある基本技と併用し，実力と見切りを鍛えれば，ほとんどの相手と互角の勝負ができるだろう（ただし，サガットが天敵なのは相変わらず）。



◀相手のスキを突いて唐突に使うと効果的。ただし，見切られてしまえばただの自爆技



▶アトミック〜は投げの間合いが非常に狭い。フィニッシュ及びウケ狙い専用かも？



◀基本技→スクリューの入力を急ぐと，基本技をキャンセルしてこうなる（相手の硬直中は投げられないため）。昔とちがって逃げられない



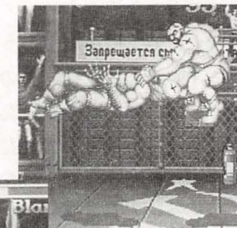
◀中キックのヒザは下方向への攻撃が非常に強い。ダルシム恐怖のヨガファイヤー→しゃがみパンチの連係も過去の話



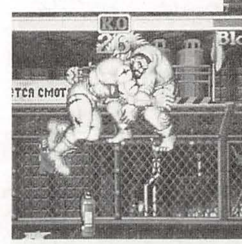
◀防御力が高めのベガ相手でも，ボディーアタック→立ち中パンチ→立ち強パンチの3段でこれだけダメージを与えられる

悲願達成？ ザンギエフの空中投げ

操作はジャンプ中に↑以外＋中or強ボタン。空中デッドリードライブは上半分，空中レッグスルーは下半分に投げ判定があるぞ。



▲空中デッドリードライブ



◀空中レッグスルー

★『スパII』ではここが変わった！
- ●アトミックスープレックスとフライングパワーボムの追加
- ●ハイスピードダブルラリアットの効果が一新され，クイックダブルラリアットに変更
- ●中キックによるダブルニードロップが追加
- ●空中投げが追加され，投げ技のパワーボム，デッドリードライブ，レッグスルーが削除

BLANKA ブランカ



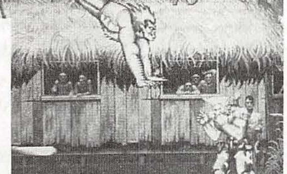
野生のカンと見切りですべての技を駆使せよ！

ローリングで転がり，バーチカルで混乱させ，ついでに電撃……はもう過去の話。バーチカルの下降中は攻撃力がないので，必殺技の連発では単調な攻めしかできない。しかも，しゃがみ強攻撃の速度がまた遅くなっているので，はずすと反撃されやすいし，おなじみ3段攻撃も決めにくい。つまり，今回のブランカは，すべての技がそこそこの能力におさえられているのだ。よって，間合い＆威嚇（いかく）＆すばやい反応という戦法を再び使う必要がある。

唐突なローリングや新技のバックステップ〜で相手の行動を封じつつ，すべての基本技を使いわけ，相手のスキはのがさない……まさに，クロウト向けのキャラとなっている。ちなみに，今回はリュウに対してツラいが，ガイルに対しては戦法さえ心得ていれば互角。実力者同士なら熱い戦いができるぞ。



◀しゃがみ強攻撃の遅さに涙。ひたすら3段狙いの一本調子では，もはや生き残れない？

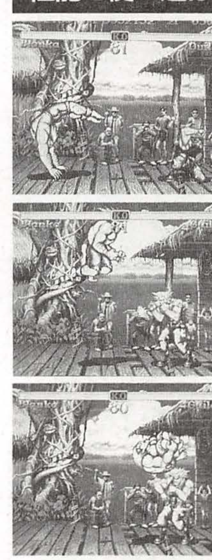


▶バーチカルは，上昇後は無防備だが少し後方に落ちる。相手の攻撃をかわすのに利用可



◀この瞬間4〜5の選択肢が双方に与えられる。ガイル側が待とうが攻めようが，読みと見切りの交錯する実力勝負になる

新技・バックステップローリングの性能と使い道は？



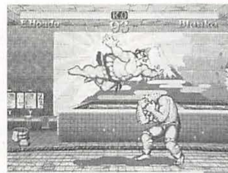
使ってみるとわかるが，スキが大きいワリに，一方的に反撃を受けにくい。攻撃が放物線を描くうえ，弱中強の判別がほとんどつかず，軌道を正確に判断できないためだ。また，弱で相手の目の前に着地して反撃を空振らせたり，いきなりかみついたり，強でめくったり，追いつめられたときに相手の上をとおり抜けて脱出したり…。明確な反撃方法が少ないという点において，優れた攻撃なのだ。

★『スパII』ではここが変わった！
- ●バックステップローリングの追加
- ●バーチカルローリングが一新
- ●ローリングが倒れている相手の上を抜ける
- ●中パンチの頭突きにキャンセルがかかる

E.HONDA エドモンド本田



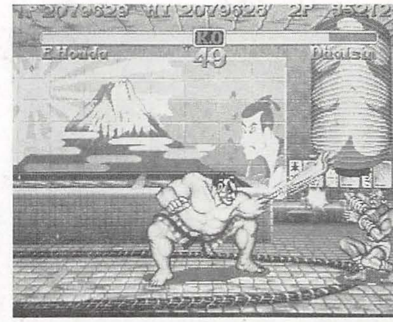
苦手だった飛び道具も克服『スパII』の意外な伏兵か？



◀フライングスモウプレスは，斜めジャンプ中に↓＋中キックに操作が変更された



▶『ターボ』からの新必殺技・スーパー百貫落としは，格段に使いやすくなった



◀本田のパワーの象徴・百裂張り手もグッとだしやすくなっているぞ

一番大きな変更点は，スーパー百貫落としが強力になったことだろう。『ターボ』では，フライングスモウプレスの状態で当たっても相手は倒れてくれなかったが，『スパII』では，どんなポーズのときに当たっても，かならず相手が倒れるようになったのだ。これで「波動拳をすりぬけてスーパー百貫落としを当てたのに，そのあと昇龍拳で迎撃された」ということはなくなるぞ。また，百貫落としの状態（上から降ってくるとき）は，しゃがみガードでは防御できなくなった。ガイルや春麗など，ため系のキャラには驚異だろう。

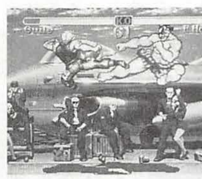
これに，ゲームのスピードが通常にもどったことでだしやすくなった百裂張り手や，新しくなったジャンプ中キックなどをからめれば，かなりの強さを発揮するはずだ。

★『スパII』ではここが変わった！
- スーパー百貫落としは，当たるとかならず相手が倒れるようになった。また，落下中はしゃがみガードでは防御できなくなった
- 百裂張り手がだしやすくなった
- 垂直ジャンプ中キックは跳び丸太蹴りになり，フライングスモウプレスは斜めジャンプ中に↓＋中キックに操作が変更された

GUILE ガイル



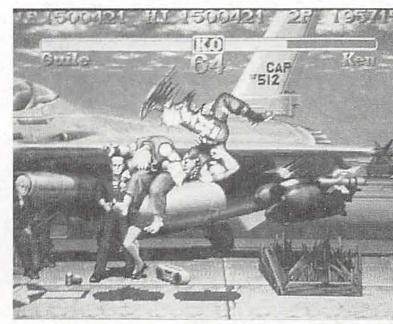
今回の変更は一長一短 うまく使えばやっぱり強い!?



◀新しくソバットになった垂直ジャンプ中キック。空中戦で威力を発揮するか？



▶スピニングバックナックルは『ターボ』よりもかなり当てやすくなっている



◀サマーソルトはうしろにも攻撃判定があるので，めくられても大丈夫

『ダッシュ』『ターボ』と作品を重ねるごとにパワーダウンしてきたガイルだが，『スパII』ではどう変わったのだろうか。

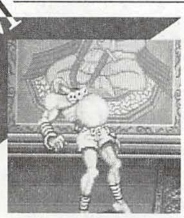
まず弱くなった点だが，ソニックブームのモーションが大きくなり，反撃を食らいやすくなってしまった。「ソニック！」と言ったあとにしゃがみキックなどで打ち消されたりするのは，ガイルにとっては結構イタイ。

しかし，スピニングバックナックル（裏拳）がいつでもだせるようになった，サマーソルトキックのうしろにも攻撃判定がついた，などパワーアップした部分のほうが多いのだ。

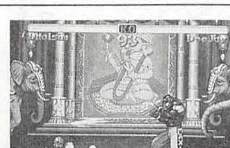
結局，今回の変更点をどのように活かすかで，ガイルは強くも弱くもなりそうだ。

★『スパII』ではここが変わった！
- ソニックブームのグラフィックが描き直されたため，技のモーションが大きくなった
- サマーソルトキックの攻撃判定がうしろにもできた
- 垂直ジャンプ中キックがソバットになった
- スピニングバックナックルが，レバーとの組み合わせでいつでもだせるようになった

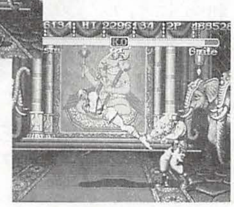
DHALSIM ダルシム



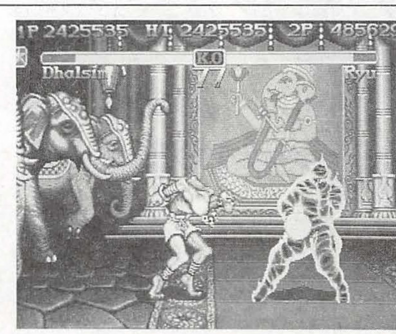
変更点がほとんどないのは最強キャラの証明か？



◀ゲームのスピードが遅くなり，スライディングがとても使いやすくなったぞ



▶ドリル攻撃は多少ではあるが強くなっているようだ。どんどん使っていこう



◀弱ヨガファイヤーは，当たっても転ばない。連続技に活用しよう

ダルシムの最大の変更点は，弱ヨガファイヤーが当たっても立った（しゃがんだ）まま燃えて，相手が倒れなくなったことだ。もし近くで当てた場合，そのまま立ち強パンチかスライディングにつないで連続技にできるという利点がある（それ以外にはないのだが）。

あとは，ドリル攻撃が強くなった，ヨガテレポートがだしやすくなった，の二つくらいで，ほかにめだった変更点はない。

しかし，この程度の変更でちょうどよかっただろう。なぜなら，『スパII』でゲームのスピードが遅くなったので，ダルシムが相手の行動に反応しやすくなったからだ。

12キャラの中でもっとも変更点が少なかった彼だが，それはすでに「最強キャラ」としての力を備えていたからと言える。

★『スパII』ではここが変わった！
- 弱ヨガファイヤーは，当たっても相手が転ばなくなった
- ヨガテレポートがだしやすくなった
- ドリル攻撃が強くなった

CHUN-LI 春麗



より使いやすく，より強く！蹴撃女王の復権なるか？



◀スピニング〜は、でぎわに当たると相手が倒れるようになり、利用価値が高くなった



▶中間距離でこまめに百裂〜をだして相手を牽制する「百裂シールド」をうまく使おう

毎回さまざまな変更が施されてきた春麗。『スパII』では対戦でよく使う技のすべてが見直され，彼女はより使いやすく，より強いキャラクターへと生まれ変わった。

まず，スピニングバードキックはでぎわに当たるとかならず相手が倒れるようになった。起き上がりに跳びこんでこられても，なにか技をかさねられても，これでひと安心だ。

気功拳はコマンドが「←にため，→＋パンチボタン」に改められ，弱・中・強によって射程が変わるようになった。弱気功拳は弾の速度は遅いが遠くまでとび，強気功拳は弾の速度は速いが画面の中央までしか届かない。相手との間合いに応じて使いわけよう。

そして百裂キック。『スパII』でゲームのスピードが遅くなったのにともない，とてもだしやすくなった。相手の体力をケズるとき，しゃがみキックや突進系の技を牽制（けんせい）・迎撃するときなど，積極的に使おう。

通常技では，垂直ジャンプ強キックが強くなっている。相手が地上にいようが空中にいようが，蹴りが当たればいつでも相手が倒れるようになったのだ。空中投げとうまく使いわければ，絶大な効果を発揮するぞ。

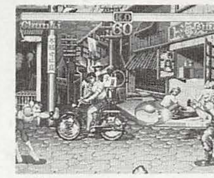
また，至近距離での立ち強キックが〝天空脚〞という技に変わった。ちょうど真上に脚を蹴り上げるという技だが，蹴りがでるのが遅く，いまのところ有効度は未知数だ。

これらの技を使いこなせば，「蹴撃女王」春麗の復権はけっして夢ではないぞ！

気功拳の飛距離のちがい

▼弱・中・強の気功拳の射程距離をくらべてみた。弾は，写真の位置よりも先へ飛ぶと消えてしまう





弱気功拳



中気功拳

強気功拳

★『スパII』ではここが変わった／
- 気功拳のグラフィックが新しくなり，コマンドも変更された。また，弱・中・強で射程に差がでるようになった
- スピニング〜は，でぎわ（脚を開く前）に当たると，相手が倒れるようになった
- 接近しての立ち強キック「天空脚」が追加された
- 垂直ジャンプ強キックは，当たるとかならず相手が倒れるようになった
- 空中スピニング〜の軌道が変わった
- 百裂キックがでやすくなった
- 後方回転脚（蹴り逃げ）は，当たれば2発，防御されると3発ヒットするようになった

カプコン開発に直撃！『スパII』の謎について

『スパII』をプレイしていて疑問に思うことや聞きたいことを，カプコンの『スパII』開発スタッフに問い合わせてみたぞ。キミの知りたい情報はあるかな？

Q 気絶マークには，星・ひよこ・天使・死神の4種類がありますが，これら4種類の気絶状態から復活するまでの時間（復活のしやすさ）には，どれくらいのちがいがありますか？

A それぞれのマークの気絶時間は，以下のとおりに設定されています。ただしこの時間は，各キャラクターの気絶からの回復力のちがい（後述）やプレイヤーのレバー&ボタン入力の速度によって，逐次変化します。

- 天使 …… 1または1.5秒
- 星 …… 1.5または2秒
- ヒヨコ …… 2.5または3秒
- 死神 …… 2.5または3.5秒

それぞれ，二つ時間のどちらかを，一定確率で選びます。

Q 全16キャラクターの「気絶からの復活のしやすさ」の順位を教えてください。また，1位のキャラクターと最下位のキャラクターでは，時間にしてどれぐらいの差があるでしょうか？

A キャラクターの復活のしやすさは，以下のとおりです。ただし，この順位は平均値としての「目安」です。

また，トップ（ザンギエフ）と最下位（サガット・ベガ）では，約3倍の差があります。

1位：ザンギエフ
2位：ダルシム
3位：リュウ，ケン
5位：春麗
6位：エドモンド本田
7位：ブランカ，ガイル，キャミィ
10位：フェイロン
11位：サンダーホーク
12位：ディージェイ
13位：バルログ
14位：バイソン
15位：サガット，ベガ

Q トーナメント・バトルで全試合が終了したときに点数が表示されますが，あれは「COMBOなど試合中に得たボーナスの合計＝テクニカル・ポイント」ですか，それとも，総スコアですか？

また，トーナメント・バトルで，時間内に決着がつかず，お互いの残り体力がまったく同じだった場合は「スコアの大小で勝敗を決定する」そうですが，そのスコアとはテクニカル・ポイントと総スコアのどちらですか？

A トーナメント・バトルの全試合が終了したときに表示されるスコアは，テクニカル・ポイントです。

ドローのときの判定材料になるスコアは，総スコアのほうです。

Q トーナメント・バトルで，時間内に決着がつかず，お互いの残り体力がまったく同じで，スコアもまったく同じだった場合，どのような方法で勝者を決定するのですか？

A 1P側（左側の席）プレイヤーが勝ちとなります。いわゆる「地形効果」というやつですね。

先月号のアフターケア

四天王の基本技一覧表

先月号の「虎の穴」で，四天王の全基本技のグラフィック・パターンを紹介したが，あの時点ではまだ各技の名前が判明していなかった。カプコンからの資料が届いた今月，ここにその名称一覧を掲載する。(アンダーラインが引いてある技名は『スパII』で初登場した技)

バイソン

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立った状態(近距離)	ジャブ	アッパー	ストレート	エルボ	ボディーブロー	ボディーブロー
立った状態(遠距離)	ジャブ	バッファローアッパー	バッファローストレート	エルボ	バッファローボディーブロー	バァファローフック
しゃがんだ状態	ロージャブ	ローストレート	ライジングアッパー	ロージャブ	アンダーブロー	アースクエイカー
垂直ジャンプ	ジャンピングストレート	ハンマースタンプ	ハンマープレス	ジャンピングストレート	ジャンピングブロー	ヘッドクラッシュストレート
ななめジャンプ	ハンマードロップ	ジャンピングフック	ヘッドクラッシュストレート	ジャンピングストレート	ジャンピングブロー	ヘッドクラッシュストレート

バルログ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立った状態(近距離)	スナップクロー	スラムクロー	キリングクロー	フェザーフリック	スコーピオンテイル	プラネットシューター
立った状態(遠距離)	レイザークロー	スラッシュクロー	バスタークロー	マスカレードステップ	ポイズンニードル	ギャラクシーストリーム
しゃがんだ状態	ファルコンクロー	コンドルクロー	サーベルクロー	リザードウィップ	ドラゴンウィップ	ラウンドスライダー
垂直ジャンプ	エアクロー	フライングクロー	パワークロー	ローズニードル	ウィンディーライナー	シャイニングスター
ななめジャンプ	エアクロー	フライングクロー	ハンティングクロー	コメットストリーム	メテオドロップ	ムーンティアドロップ

サガット

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立った状態(近距離)	タイガーエルボ	タイガージョルト	タイガーフック	ローキック	ミドルキック	ハイキック
立った状態(遠距離)	ティーソーク	ハイストレート	タイガーストレート	ローキック	ミドルキック	ハイキック
しゃがんだ状態	ロースナップ	ローナックル	グランドストレート	タイガーステップ	タイガーテイル	タイガーキック
垂直ジャンプ	ジャンピングジャブ	ジャンピングストレート	ジャンピングタイガーナックル	シュリンプキック	ジャンピングタイキック	ジャンピングタイガーキック
ななめジャンプ	ジャンピングジャブ	ジャンピングストレート	ジャンピングタイガーナックル	ジャンピングタイガードロップ	ジャンピングタイキック	ジャンピングタイガーキック

ベ　ガ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立った状態(近距離)	サイコストレート	サイコブロー	サイコブレイク	ショートヘルニーキック	ショートデスミドルキック	ショートシャドーミドルキック
立った状態(遠距離)	サイコストレート	サイコブロー	サイコアッパー	ヘルニーキック	デスミドルキック	シャドーミドルキック
しゃがんだ状態	ローサイコジャブ	バーニングストレート	ブラストストレート	ヒールスタンプ	グランドヒールキック	ホバーキック
垂直ジャンプ	デスフィスト	デスナックル	デスストライク	ヒールスマッシュ	スピンブレイク	スピンクラッシュ
ななめジャンプ	ヘルチョップ	ヘルアタック	ヘルクロスダイブ	ニースタンプ	ニーミサイル	トマホークキック

山下　章

「ぷよ本」も終わって一段落。11月13，14日には，ヒューマン・クリエイティブ・スクールの学園祭にゲスト出演するそうだ。

ベーマガNEWS番外編

ページの都合上，ベーマガNEWSで書けなかったことをこの場を借りて少々。10月号で触れたGMバンドの件だ。S.S.T. BANDは，メンバーの２人（セガ社員の並木晃一，光吉猛彦）が東芝EMIから「Baby Universe」というバンド名でデビューすることになった。結果的に分裂してしまった，と言っていいだろう。いっぽうの矩形波倶楽部は，古川もとあきを残して，あとのメンバーは総入れ替え。新たな音楽性を追求していくようだ。さてさて今後，どのような新しい展開が生まれていくのか。それにしても，ゲーム本体と同様，最近のGMアルバムの発売タイトル数は異常だ。

手塚一郎

事務所近くのお好み焼き屋の立て看板が，煙を吐くジョッキから，とっくりに変わった。つぎは何かドキドキしているらしい。

メガドライブがおもしろくなってきた

最近，メガドライブが楽しい。テンゲンの『スラップファイト』や『ガントレット』などは移植の度合いもすばらしく，必携といってもいいほどの作品に仕上がっている。オリジナルでは『ガンスターヒーローズ』や『サンダーホーク』あたりも，なかなかのデキである。巷では新機種が云々されているけれど，既成のハードでも，まだまだおもしろい作品を生みだすことは十分可能なのだなあ，としみじみ思った。

『スパII』は，ヒマを見つけては，ちょこちょこ遊んでいる。キャラは，もちろんディージェイ。ザンギや春麗が相手だとキビシイ。でも，いいの。楽しいから。

ベニー松山

小説の改稿作業に手間取りつづける日々だとか。そんな中うれしかったのは「犬がトイレの位置を覚えてくれたこと」だそうで。

今月は『トルネコ』を書いちゃおう

先月号ではダブりを避けた『トルネコの大冒険』だけど，やっぱり書いちゃうことにする。ここしばらく，これだけ熱心に遊べたゲームはなかったもんね。

とにかく“もっと不思議なダンジョン”が熱い!! 杖どころか草や巻物まで正体不明だわ，試しに飲んでみれば毒草だったりするわ，杖も指輪もとんでもない効果があるわ……プレイヤーの知識と経験が反映される過酷さが何とも『ローグ』で良い。

先日は勇気をだして地下99階まで潜ってきた。地下37階までもどったところで一歩歩いたら眠りガス。ドラゴンとシルデビ×2に殴られてあえなく安楽死した。はうぅ。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

山下信行（やんま）

今月は入稿ランキングの上位に入った，と自慢しているが，それは単に他のみんなが遅かっただけ。キミが早いんじゃないよ

オーバーテイク・ボタンが今日もうなる!

ボクは今，セガの『F-1スーパーラップ』にゾッコン，ホレこんでいる。

最初は『スパII』の空き待ちに，何気なく入れた１コイン。どうせハンドルをきらなくてもシケイン曲がれちゃうようなアバウトなゲームだろう……と，思いきや！じつは，アウト・イン・アウトなどの実際のドライビング・テクを駆使しないとまともに走れない，超リアルなF-1ゲームでないの。

筐体とか画面とか『F-1エキゾーストノート』にそっくりで，インパクトに欠けるのが残念だけれども，想像以上の完成度にびっくり。スプライトのゲームでよくここまで作ったとホメてあげたいよ。

板場利光

ベーマガライターズNo.1の大食漢。底なしの食欲に「板場にもハラヘラズの指輪があればいいのにね」と周囲に言われている。

ナムコ復活のきざし？

ここしばらく低迷をつづけていた（と，僕は思っていた）ナムコだけど，最近の作品はおもしろいものが多い。

最新技術でリアルな画面とドライブ感覚を実現した『リッジレーサー』，対戦型の3D戦車ゲーム『サイバースレッド』，往年の連射型スポーツ・ゲームをうまくアレンジした『ニューマンアスレチックス』……どれも，気軽に楽しめて熱くなれる良作だ。ただ『リッジレーサー』の１プレイ300円という値段はちょっとキツいけどね。

『トルネコ』は「不思議なダンジョン」をクリアしたところでストップ。はやく仕事をかたづけて，つづきをプレイしたいな。

佐久間亮介

手塚一郎と，ベントスタッフにて関節技のスパーリングを展開。曰く「床がマットなら，ボクのビクトル投げが…」。おいおい。

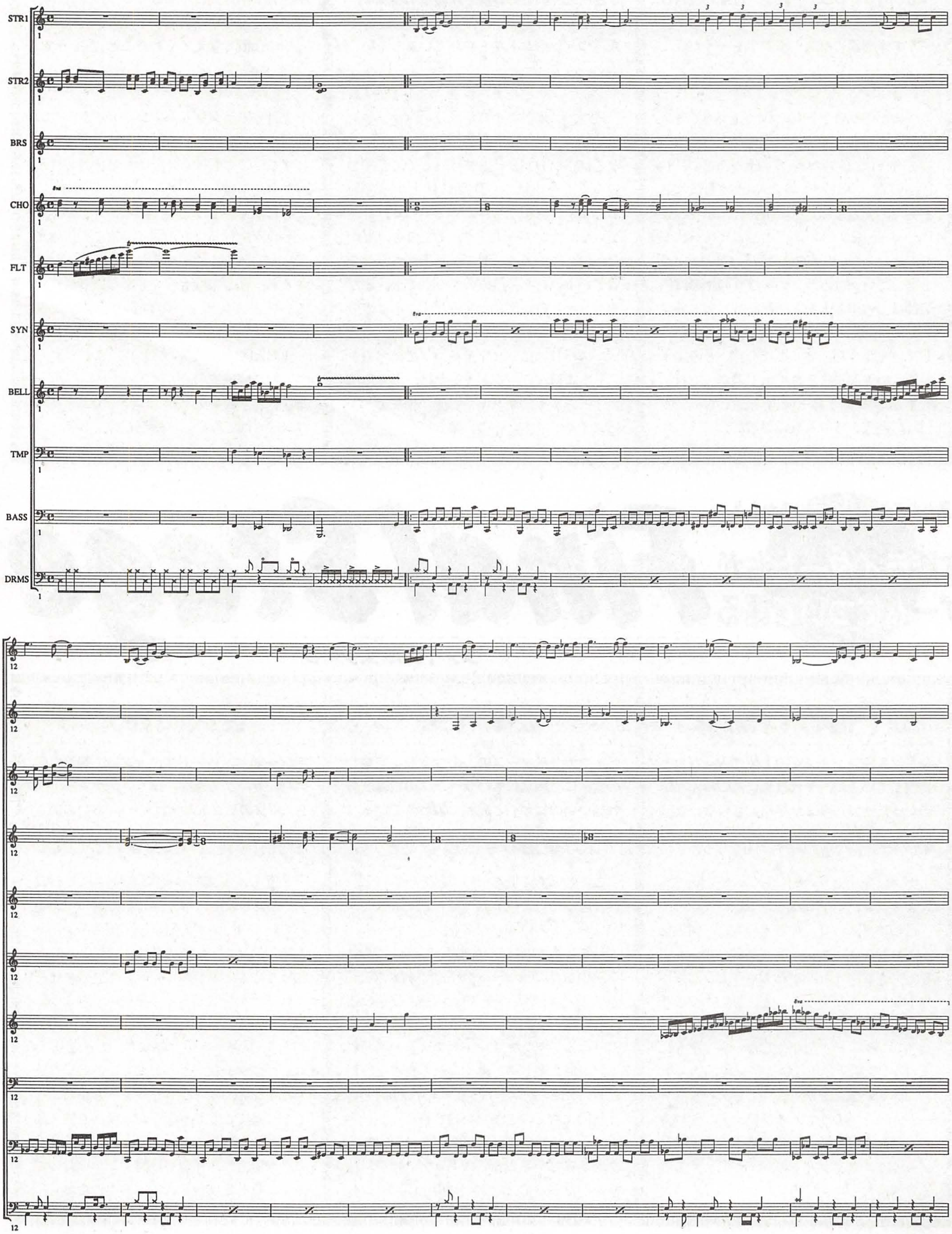
十字架を背負ってしまいました

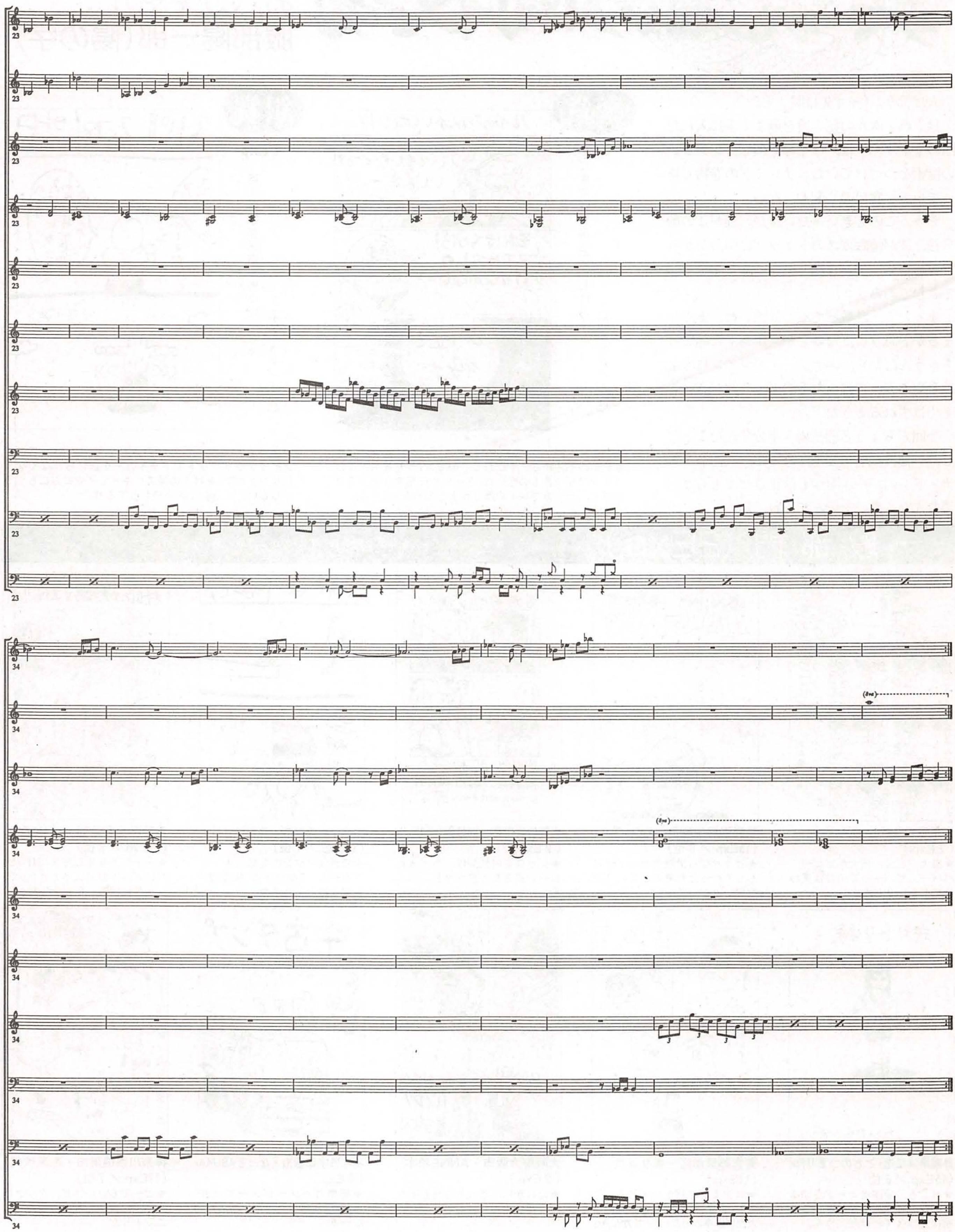
どうも，本誌で一時期連載されていた――現在でも鍾乳石よろしく快調に執筆されているらしいが（苦笑）――某ドキュメント物語のせいか，各方面でボクがリュウを使っていると思われている。ボクのマイキャラは“ケン”であるのを書いておこう。

『～ターボ』までは。

そう，新キャラに目覚めてしまったのだ。おかげでケンは，もう使えない。池袋で買ったケンの“キャラコバッジ”もよろこんで海に捨てようじゃないか。名前も佐久間“キャミ”介に変えようじゃないか。イロモノの魔力に，昇竜拳は勝てなかったのである。重い十字架を背負っちゃったねぇ。

POP'nツインビー STAGE3 "ウーロン遺跡 COLONG RUINS"
虹色の風





真・読者の闘技場

第6回

お八ガキ紹介：
服部陽一郎（陽の字）

人は言う。「一寸先は闇」と。

はぐれメタルの剣と盾を運よく手に入れた陽の字トルネコは，ほくほく顔でダンジョンの探索をつづけていた。リレミトの巻物も持っている。食料の心配も，ない。

そう，このときいったい誰が。誰がこの数分後，彼が睡眠ガスのトラップに引っかかってアークデーモンに殴り倒されることを予想できたであろうか。

まったく，乱数ってやつは怖いね。まさかまさかと思うようなことが，ホントに起こっちゃうんだから。エナジー・ドレインにも乱数を取り入れてはみたものの，これがことごとくはずれるときた。

今回でちょうど闘技場も半分すんだことだし，一部投稿者の要望もあって，次回からエナ・ドレのルールを少し改正させてもらう。恨むんなら乱数を恨んでくれ，な。

金賞
5 Exp
東京都世田谷区・しげろー（22Exp／5位）



★テーマ部門「こんなモノいらない!?」の応募作。どうも兄弟の不仲がささやかれるこの２人だが，著名人にはゴシップがつきものなのだ。そーいや元祖マリオブラザーズも，ケンカプレイのほうがおもしろかったっけ。

銀賞
4 Exp
栃木県宇都宮市・外口けーじゅ（25Exp／1位）



★空中ラリアットどころのさわぎじゃないっての！クイックラリアットで下タイガーを抜けられなくなったザンギエフ。あげくの果てにキャミィやヨガにもツライらしい。まさしく人生終わってるぜ。

一般部門（2Exp.）

せっかく餓狼ネタを募集したのに，いいのがこなかった。別冊用にドシドシ送ってくれ。



岩手県北上市・ひらりー
（２Exp.）
★忠犬パピ公。仔犬がピピー，パパー，ピパーってのには笑わせてもらいました。



愛媛県西宇和郡・ECHO
（15Exp.／８位）
★どうせなら愛読者カードのおもしろかった記事のとこに「闘技場」とかいてーな。



大阪府吹田市・旧姓艶（中略）士
（２Exp.）
★シャロンの髪型は，ちょっとねらい過ぎだと思う今日このごろ。



栃木県宇都宮市・外口けーじゅ
（25Exp.／１位）
★新世代マシンの登場（ホントだろーな）で激化する“NS闘争”を鋭く風刺した１枚。



長野県北安曇郡・ほりぴり
（19Exp.／６位）
★テーマで募集したスパIIネタだけど，予想外に多くきたので一足先に掲載。何が女王様だ！



静岡県浜松市・とどのつまりRX
（15Exp.／８位）
★日ごろ，愛読者カードを切るためにつちかった技術がここで役に立つってわけだ，うん。



東京都練馬区・響リョウ
（11Exp.）
★コナミが格闘をだすときいて「イーアルカンフーII」を期待したヤツは多かった。が，しかし…。



大阪府大阪市・ANNE松本
（２Exp.）
★たしかに，どっちも迷彩服を着てはいるんだけどね。



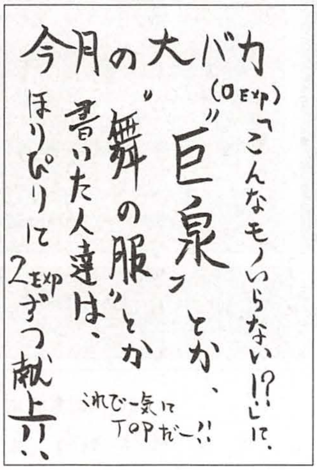
栃木県宇都宮市・なっとASUKA
（８Exp.）
★新車じゃノーダメージだから，龍虎乱舞はだせないもんな。なーる。



神奈川県横浜市・色瀬秋代
（17Exp.／７位）
★どーでもいいけど，ダックはアヒルだろ。これはどうみてもニワトリだ。

今月の大ボケ

（今回だけ、特別に2Exp授与）
長野県北安曇郡・ほりぴり
（19Exp／6位）



★締め切り直前になって影影之進が「ちゅんりーのふく」とかいてきた。よかったな，ほりぴり。今月の真の大ボケは影之進に決定だ。



東京都江戸川区・超K.K
（4Exp.）
★実はK.K，ヒューマンの生徒らしい。文化祭がんばれよ。



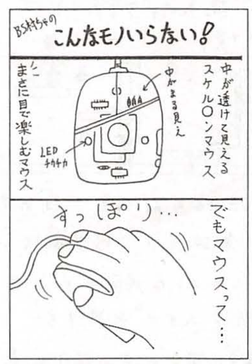
栃木県宇都宮市・なっとASUKA
（8Exp.）
★「他の3人はどうでもいい」とか考えてるだろ。



三重県度会郡・ともこざる
（11Exp.）
★特に"おもしろくなきゃダメ"ってのは厳守。も一絶対。命令。

テーマ部門（3Exp.）

今回のテーマは「こんなモノいらない!?」。
★1月号のテーマは「スパIIコママンガ」。
ま，とやかくいう必要はないでしょう。どうせこれがストIIギャグの集大成（のハズ）だし，さ。
★2月号のテーマは「カップル向けゲーム」。



長野県長野市・BS村ちゃ
（24Exp.／3位）
★こうなりゃ自分の手もスケルトンにするしかないな。



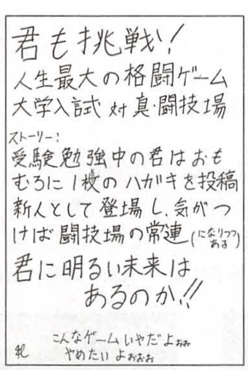
栃木県宇都宮市・外ロけーじゅ
（25Exp.／1位）
★けーじゅはNEO・GEOいらないか。そーか，そーか。よっしゃ。



愛知県豊川市・バイオ平松
（14Exp.／10位）
★ダライアスのシートも，寝心地いいらしい。



長野県長野市・BS村ちゃ
（24Exp.／3位）
★空しいネタ。2P用のも買ってたりしたら悲しすぎる。



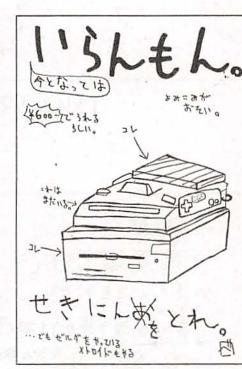
京都府宇治市・がんば久宝！
（24Exp.／3位）
★大学入試はキャラ負けしてるよーな気がします。ハイ。



東京都世田谷区・しげろー
（22Exp.／5位）
★2月号のテーマ部門もよろしくな。なぁんてイヤミなオイラ。



神奈川県横浜市・色瀬秋代
（17Exp.／7位）
★それはちがう！　キミはかけがえのない引き立て役…（ウソ）。



福岡県北九州市・べるらいか
（3Exp.）
★こいつも「新世代マシン」だったっけ……。

今月のエナジー・ドレイン

10月15日の為替相場をチェックしたところ，東京市場1ドルの終値は107円10銭だった…って，あーうざったい。ハズレだ，ハズレ。最初にふれたように，エナ・ドレのルールを改正する。まずこれまで同様，下1桁目をチェックして，ハズレの場合は下2桁目をチェック。それでもだめなら下3桁目…というぐあいだ。これなら誰かがエナ・ドレをくらうはず。さて来月のエナ・ドレ抽選日は11月16日(火)。当日夜のニュースを心してみるように。

闘技場戦士ランキング

1	ヒャダルコ美デ男	25Exp.
1	外ロけーじゅ	25Exp.
3	BS村ちゃ	24Exp.
3	がんば久宝！	24Exp.
5	しげろー	22Exp.
6	ほりぴり	19Exp.
7	色瀬秋代	17Exp.
8	ECHO	15Exp.
8	とどのつまりRX	15Exp.
10	バイオ平松	14Exp.

闘技通信

『真・読者の闘技場』ではコンピュータやゲームを題材にした，みんなが楽しめるお笑いハガキを募集中。下記の注意を読んで，どしどし応募してほしい。レース終了時に成績がトップだった人には，賞品としてネオジオ本体をプレゼント（予定）。

投稿の注意：縦書，黒インク使用。ボールペン不可。毎号15～16日までに届くと掲載率大。

投稿の宛先：マイコンBASICマガジン編集部『真・読者の闘技場』係

■「エナジー・ドレイン」ルール……毎月特定日の円相場（東京市場）で，1ドルの終値の最終桁の数を順位に置き換え，その順位にあたる人のExp.を1割（端数切り上げ）減点する。

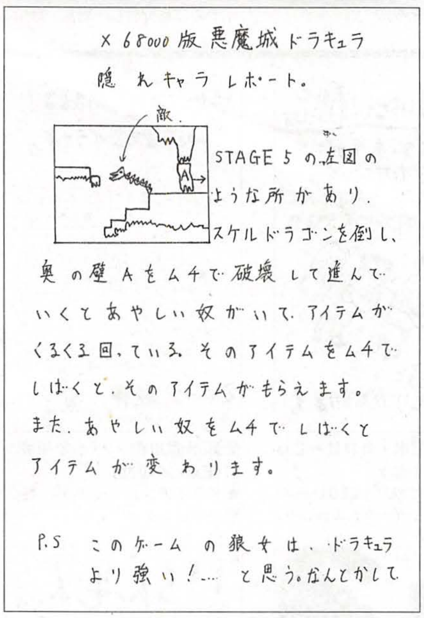
ベーマガ ㊙情報局

㊙情報大募集

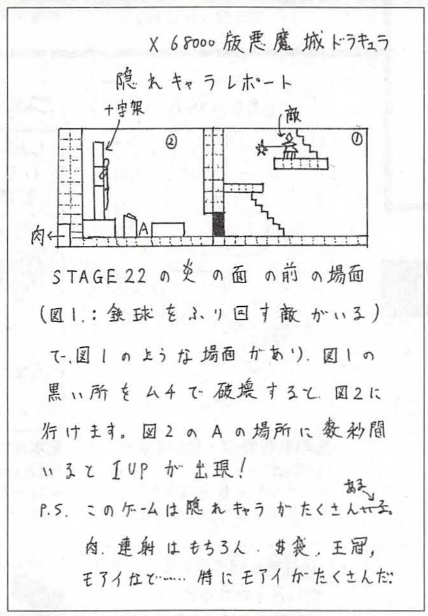
このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン・ゲームやアーケード，家庭用ゲームの㊙はもちろん，必勝法などでもＯＫです。みなさんが発見した㊙をどしどし送ってください。なお，必ずゲームの対応機種，㊙の使用方法や効果をわかりやすく明記してください。

あて先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「ベーマガ㊙情報局」係

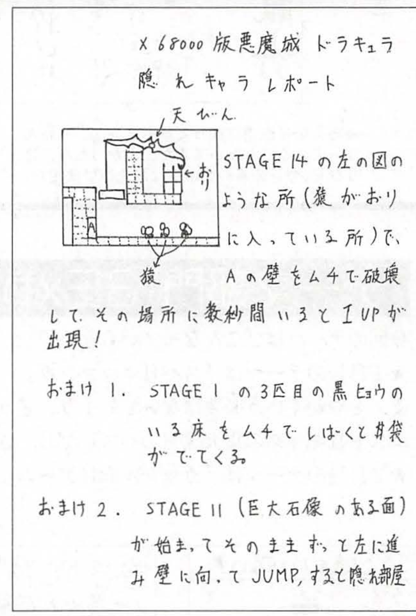
悪魔城ドラキュラ（コナミ／X68000用）　こんなにあった隠しアイテム集


X68000版悪魔城ドラキュラ
隠れキャラ レポート。
STAGE 5 の左図のような所があり，スケルドラゴンを倒し，奥の壁Aをムチで破壊して進んでいくとあやしい奴がいて，アイテムがくるくる回っている。そのアイテムをムチでしばくと，そのアイテムがもらえます。
また，あやしい奴をムチでしばくとアイテムが変わります。
P.S このゲームの狼女は，ドラキュラより強い！… と思う。なんとかして

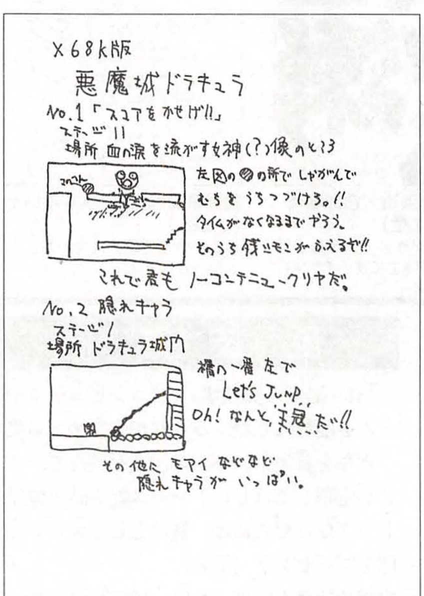
【大阪府大阪市・藤井孝行21才】


X68000版悪魔城ドラキュラ
隠れキャラレポート
STAGE 22 の炎の面の前の場面（図1.：鉄球をふり回す敵がいる）で，図1のような場面があり，図1の黒い所をムチで破壊すると，図2に行けます。図2のAの場所に数秒間いると 1UP が出現！
P.S. このゲームは隠れキャラがたくさんあるね。肉，連射はもちろん，お袋，王冠，モアイなど…… 特にモアイがたくさんだ

【大阪府大阪市・藤井孝行21才】

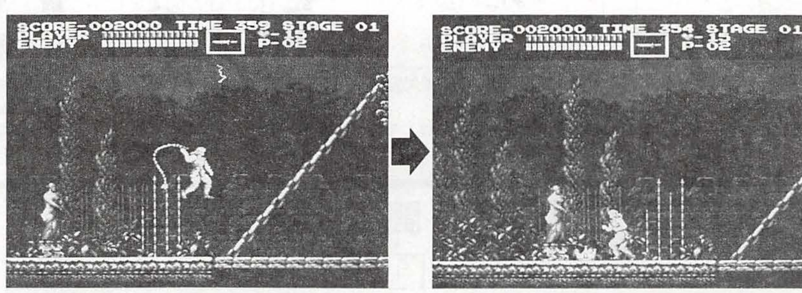

X68000版悪魔城ドラキュラ
隠れキャラ レポート
STAGE 14 の左の図のような所（袋がおりに入っている所）で，Aの壁をムチで破壊して，その場所に数秒間いると 1UP が出現！
おまけ 1. STAGE 1 の3区目の黒ヒョウのいる床をムチでしばくとお袋がでてくる。
おまけ 2. STAGE 11（巨大石像のある面）が始まってそのままずっと左に進み壁に向ってJUMP，すると隠れ部屋

【大阪府大阪市・藤井孝行21才】

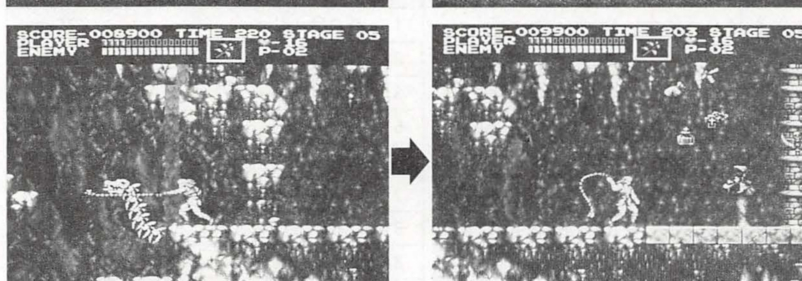

X68k版
悪魔城ドラキュラ
No.1「スコアをかせげ!!」
ステージ11
場所 血の涙を流がす女神(?)像のところ
左図の◎の所でしゃがんでむちをうちつづけろ。!!
タイムがなくなるまでやろう。
そのうち残りキャラがふえるぞ!!
これで君もノーコンティニュークリヤだ。
No.2 隠れキャラ
ステージ1
場所 ドラキュラ城内
橋の一番左で Let's JUMP
Oh! なんと，○○だ!!
その他に モアイ などなど
隠れキャラがいっぱい。

【福島県いわき市・HYPER－㊕18才】

■情報局長：『悪魔城』シリーズは，あらゆる機種をとおしてむずかしいことで有名だ（まあ，それが魅力でもあるんだけどね）。それに加えて，隠しアイテムや隠し部屋が必ず用意されていることも有名だろう。左のハガキにもあるように，点数を稼ぐと残機が増えていくので，隠しアイテムを取りつづけていけば，ゲーム展開がラクになるぞ（少し）。



◀まずは，スタート直後。写真の位置でジャンプしよう



◀アイテムだけでなく，こういった隠し部屋もあるのだ

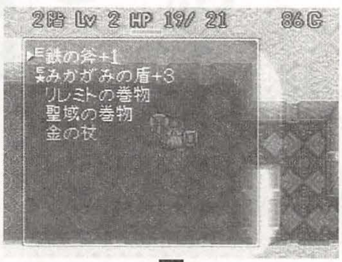
トルネコの冒険〜不思議のダンジョン〜
(チュンソフト／スーパーファミコン用)

もう一つのアイテム識別法

まず，倉庫ができるまで店を大きくします。そして，ダンジョンの中で名前がわからないアイテムを持っているときに，リレミトの巻物を使って地上に帰ります。

すると，仮の名前だった指輪・杖類は本当の名前になり，武器・防具類は呪われているかどうかや，プラスの攻撃力・防御力がすべてわかります。ただし，倉庫ができる以前だと，持ち帰ったアイテムをすべて売ることになるので，この方法を使うことはできません。

【埼玉県東松山市・福島栄紀21才】



◀インパスの巻物を使わなければわからないアイテムも



◀このとおり、倉庫に持ち帰れば自動的に鑑定されるのだ

大航海時代II
(光栄／FM TOWNS用)

さらに強力な戦艦が造れるぞ　ほか

●最強戦艦はまだあった！

アントワープで工業価値を1000にすると，「シップ」という船が造れる（積載量…1200，乗員数…500，運搬数…45，武器数…最大150，旋回力…50，推進力…65，耐久力…最大100，価格…30万前後）。

●最強の船首像！

造船所で船首像をつけるとき，まれに「今日は掘りだし物があるぞ」とおやじに言われる。すると，「天使」と「女神」の船首像を売ってくれる（たぶん，工業価値は1000近く必要だと思う。ちなみに，自分は商業価値900程度，工業価値は1000だった）。

価格は「天使」で4万程度，「女神」で5万程度で，「女神」の船首像をつけて航海すると，一度も暴風雨にあわない！

●最強の大砲！

同様に，大砲をつけるとき，まれに「キャロネード砲」というものを売ってくれる（カノン砲より強いと思う。しかも射程が広い）。これらは，たぶん運がからむかも知れないので，教会へひんぱんに行くべし。

【東京都墨田区・ほおりい21才】

●さらに…

堺港で「鉄甲船」級が造れる（積載量…1100，乗員数…500，運航数…45，武器数…最大100，旋回力…80，推進力…85，耐久力…最大100）。

鉄甲船は単独で使うのに便利。シップは5〜6船で集中攻撃すれば，1回で1船ずつ沈められるはずだ。

【宮城県塩釜市・冬夏16才】

ブランディッシュ2
(日本ファルコム／PC-9801用)

正しいMGRの稼ぎかた　ほか

●MGR稼ぎ

①CASTLETOWNのところまで行き，その町にてイーフリートに会ったら……
②決して，彼らに攻撃してはいけない。ただ，構えのポーズもとらずにポケーと立っておく
③死んだらGAME OVERのはずだけど，なぜかこの戦い（？）は記録されている←コレがミソ
④キズを癒(いや)したら②へもどる
⑤MGRが上がらなくなったら，今度は7月号のとおり，その場で「休憩」を（ひぃぃぃ）

さあ，これでMGR99.99も夢じゃない（気づいた人，けっこういたと思いますが……）

【広島県広島市・三浦令子？才】

●エンディングのあとに……

エンディングでENDの文字がでたらクリックしてください。今までの死亡回数などが見られます。

【北海道余市町・アレスの友人16才】

クレイジークライマー1+2
(電波新聞社／X68000用)

ボツ・グラフィックを見よう＋α

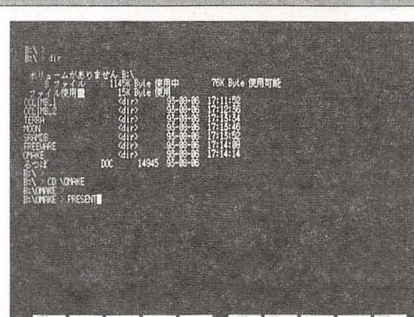
●ボツ・グラフィックを見よう

Human68Kのシステム・ディスクをドライブ0に入れて立ち上げたら，ドライブ1にゲーム・ディスクを入れる。

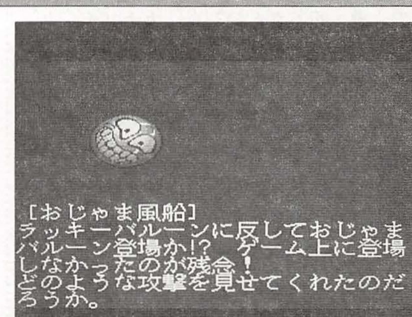
そして，コマンド・モードから，

A>B:
B>CD OMAKE
B>PRESENT

と入力すれば見られる。ほかにはS-RAM関係のものが入っているので，ドキュメント・ファイルを参考にするといい。



▲システム・ディスクを起動させて，このようにコマンドを入力していこう



▲すると，ボツ・キャラクター集として，こんな画面が表示されるのだ

●メッセージの正しい（？）読みかた

X68000のゲームには，たいてい隠れメッセージ（ドキュメント）が入っている。メッセージは，ディスクのファイル名の末尾（拡張子）を見て，「〜.ED」「〜.TXT」「〜.DOC」「〜.読」などがそうである。

読みかたは，システム・ディスクをドライブ0，ゲーム・ディスクをドライブ1に入れて，Human68Kのコマンド・モード（COMMAND.X）を起動させる。そして，

A>TYPE B:ファイル名(〜.DOC)¦MORE

と入力すれば，1ページごとに読める。

【神奈川県鎌倉市・TUTU？才】

AVG, RPG, SLG, ACG……何でもこい!

レスキュー COMPUTER GAME



本コーナーではパソコンや家庭用ゲーム機，アーケード・ゲームなど，CPUを搭載の装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

みなさんお元気ですか？　板場です。

最近，『餓狼伝説SPECIAL』の対CPU戦に関する質問が増えています。確かに，あの強さでは無理もないでしょう。

でも，近日発売される『オール・アバウト・餓狼伝説SPECIAL』があれば大丈夫。スタッフが苦労して作りあげた最新パターンが掲載されています。対CPU戦で悩んでいる人は，ぜひ買ってくださいね。

めぞん一刻

Q　僕はいま，パソコン版のAVG『めぞん一刻』（マイクロキャビン）をやっています。なかなか順調に進んできたのですが，三鷹さんが管理人室にきてから，話がストップしてしまいました。

ハガキを届けることもできないし，「ばあちゃん」や花を使ってもムダです。持ち物は，はしご，鍵，四谷さんの写真，カナヅチ，丸太，懐中電灯などです。

こんな僕に，どうか救いの手を！

【茨城県稲敷郡・渡辺　暁17才】

A　ハガキのスミに「このコーナーがある限り，AVGを続けるつもりです」とあるのを見て，思わず選んだこの1枚。いやあ，そう言ってもらえるとAVGファンの私としてはうれしいねえ。これからもいろいろな作品に挑戦してみてね！

それではレスキューのほうを。原作を知っている人ならわかると思うんだけど，三鷹はある動物が大の苦手なんだ。だから，そいつを連れてくれば，この場面は解決ってワケ。このヒントを参考に，一刻館をもう一度すみずみまで調べてみればわかるはずだよ。

（隊員No.22・久保田裕之）

アマランス

Q


はじめまして。最終章でもう半年も迷っています。滝の裏の部屋(?)に、どこから行けばいいのかわかりません。城の地下で見つけた「隠し通路の鍵」はまだ使ったことがないのですが、このことと関係があるのでしょうか。どうか教えて下さい。

【愛媛県八幡浜市・おっさん17才】

A　私がレスキュー隊の駆けだしの頃は『アマランス』の質問が多かったなァ…なんて昔のことを思いだしている場合じゃないね。さっそくレスキューだ。

ここは，私が“『アマランス』三大難所”と勝手に呼んでいる謎の一つだ。なにしろ，どこに行っても，誰に話しても，何も進展がないのだから。

そこで注目するのが「隠し通路の鍵」だ。城の地下洞窟で手に入るものだけど，この鍵を使う場所がこの洞窟のどこかにあるはず。それが「隠し通路」だ！　洞窟の奥の奥，最深部まできたら，画面下部の壁をよく調べて（体当たりして）みよう。

（隊員No.27・長谷川真一）

アルシャーク

Q　レスキュー隊のみなさま，僕はいま，FM TOWNS版『アルシャーク』をプレイしておりますが，惑星ステアにある「サートスの遺跡」まできたところで，先に進まなくなってしまいました。

奥のほうに進むと階段がありますが，ここで，階段に近づくと水たまりができてしまい，それ以上先に進めず，立ち往生です。

どこかに水たまり防止用のスイッチでもあるのかと思って，あちこち探し回りましたが，それらしき物は全然ありませんでした。アイテムの取り忘れなのでしょうか。

どうか，このからくりの解きかたを教えてください。お願いします。

【静岡県富士市・天照上帝23才】

A　「スイッチがあるのでは？」というキミの予想は正解だけど，それはいったいどこにあるのか？

ヒントは，水たまりのできる瞬間にある。階段に向かうとき，すぐに水が湧いてくるときもあれば，階段までもう一歩というところまで水に邪魔されないときもある。この差はどこからでてくるのだろうか？

道幅がかなり広いことを考えれば，答えは「地面に水のスイッチ（？）がちりばめられている」これしかない。すぐ水攻めにあうのは運悪くすぐにスイッチを踏んだとき，奥まで進めるのは運よくスイッチを踏まなかったとき，と考えれば納得できる。

ここまでわかれば，あとは簡単。試行錯誤を繰り返して「スイッチを踏まないルート」を見つけだすだけだ。がんばってちょうだい。

（隊員No.27・長谷川真一）

ソリッドスネーク

Q こんにちは。私はいま，MSX2版のRPG『ソリッドスネーク』(『メタルギア2』）をプレイしています。

物語もかなり進み，現在，OILIXの設計図を手に入れるシーンなのですが，かんじんのマイクロフィルムの入ったカートリッジが猛毒を持つネズミの巣穴に入ってしまい，どうしても取れないので困っています。

チーズでネズミをひきつけて取ろうとしましたがダメでした。どうか，このカートリッジの取りかたを教えてください。

【和歌山県橋本市・匿名希望15才】

A うーん，チーズ(レーションB3)を用いてネズミを誘導するという考えかたは正しいんだけど……問題はその使いかたなのだ。なにしろ，巣穴の中ではネズミのほうが一枚も二枚も上手。うまくひきつけてかわし，カートリッジのところに向かうなんて不可能だろう。

ならば，残る手はひとつ。チーズを用いてヤツらを巣穴の外におびきよせ，穴からでてきたところを銃でうち殺すのだ！　こうして邪魔者を全滅させれば，カートリッジはキミの手に。このあとは意外な展開と壮絶な死闘，そして感動のドラマが待っているぞ。

(隊員No.22・久保田裕之)

マイトアンドマジック クラウズ・オブ・ジーン

Q 『マイトアンドマジック』(M&M）シリーズの最新作『クラウズ・オブ・ジーン』について質問します。

自分で好きなキャラクターを作ってからプレイしようと思っているのですが，いろんな職業や種族があって，選択に迷ってしまいます。先のことを考えると，いい加減な作りかたもできないし，不安です。

キャラクターづくりをするとき，どんなことに気をつけなければならないでしょうか？また，ベストの職業の組み合わせがあれば，ぜひ教えてください。

【埼玉県久喜市・長谷川政夫19才】

A 自由度が非常に高い『M&M』シリーズだけど，逆にプレイしてて不安になることもある。なんらかのガイドラインがあればいいんだけど……マニュアルには最低限のことしか書いてないしね。

そこで，とりあえずキャラクターの作りかたについてのコツをいくつか教えよう。

まず，キャラクターの能力値だけど，これは耐久力と素早さに重点をおいてほしい。耐久力があれば高いHPが得られるし，素早さがあれば戦闘で先手をとれるからだ。魔法使いでも戦士でも，この二つは絶対欠かせない。この二つの能力値は最低でも18を目指すこと。20以上あればベストだ。魔法使い系のキャラなら知力，僧侶系のキャラなら魅力も必要。これらの能力値が低いと，MPが低くなってしまい，使えないキャラになるからね。

職業については，戦士×2・盗賊（あるいは忍者）・射手・レンジャー・僧侶がベスト。魔法使いがいない，と不思議に思うかもしれないけど，射手とレンジャーがじきに魔法使い系の呪文を使えるようになる。僧侶系の呪文なら，なんと4人も使えるようになるから，じつはわざわざ作る必要はないんだ。

能力値は高いに越したことはない。キャラクター作りにはいくら時間をかけてもかけすぎることはないぞ。

(猪野清秀)

Q PC-9801で『クラウズ・オブ・ジーン』をプレイしているのですが，はじめにパーティーがいるヴァーティゴの街のミッションが解けません。市長から街中でうろつきまわっているスライムや虫たちを退治してほしいと言われるのですが，街の中のスライムや虫を倒してもミッション・クリアにならないのです。

一定の数以上の敵を倒さなくてはいけないのでしょうか？　それとも，街の外にでて，さらに倒す必要があるのでしょうか？　どうか教えてください。お願いします。

【東京都中野区・源田祐一24才】

A このミッションは，たぶん一番最初に遭遇する，比較的難易度が低いものだ。確かに，街の中でうろつき回ってるスライムや虫たちを倒す必要はあるけど，彼らを倒してるだけではキリがない。根源をもとから断たなければいけないのだ。

源田さんは街の通りばかり歩いていて，建物の中に入っていないのではないかな？　街の中央部近くの家には，プレイヤーたちと同じように除虫を頼まれたキャラクター（ジョー）がいるハズ。酒場で話を聞くと，どうもこいつがまともに仕事をしていないような噂を耳にすることができる。彼の行動に疑問を持つようになったら一人前の冒険者になった証拠。あとは物的証拠を集めるだけだ。

街の北西には，ジョー保有の倉庫がある。この中に入ると，木箱がたくさん並んでいる。これらを一つ残らず開けてみよう。驚くべき展開が待っているぞ。証拠をつかんだら市長のところへ戻ろう。これでミッションは終了だ。

(猪野清秀)

Q レスキュー隊のみなさん，はじめまして。僕はいま，PC-9801で『マイト&マジック　クラウズ・オブ・ジーン』をプレイしているのですが，二つ目のミッションについて，いくつか教えてほしいことがあるんです。

ドワーフのダンジョンに潜ったのですが，ミッション・クリアするために倒さなくてはならない敵がどうしても見つかりません。5階までマッピングもしっかりしたし，隠し扉も全部見つけたつもりなんですけど……。

ひょっとしてなんらかの能力値がたりなくて，通れない場所があったのでしょうか？　壊れない木箱や，放置してあるトロッコも気になるし……どうか教えてください。

【千葉県柏市・市谷浩二20才】

A 結論から言ってしまうと，たぶん市谷クンはダンジョンを全部まわっていないんじゃないかな？「5階まで」という話だけど，このダンジョンには地下5階までの階層のほかに，四つの独立したダンジョンがあるんだ。知っていたかな？

それらのダンジョンにはトロッコを通じて移動するのだが，トロッコを動かすためにはパスワードが必要だ。ここではそのものズバリの答えを書くのはやめておくが，もしも，市谷クンが本当に「すみずみまで」調べていれば，オートメモにそのパスワードのヒントが書きこまれているはずだぞ。

木箱についてだけど，この箱は強さの能力値が20を越えた者でないと中身を見ることができないんだ。ダンジョン内に散らばっている能力値アップの水を効果的に飲んで，強さ20を越えるキャラを作り，そのキャラで試してみるといいだろう。

最後に。『M&Mクラウズ・オブ・ジーン』で困っている人は，ささいな質問でもかまわないので，どんどんこのコーナー宛にハガキを送ってきてほしい。

(猪野清秀)

応募のきまり

質問は1人1シーンにかぎります。ハガキで応募してください。ジャンルは問いませんが，最初に「AVG」「アーケード」など，ハッキリ表示してください。機種やタイトル，そして体験や失敗したようすを具体的に書いてください。

イラストつきの応募は，タテ書きで，ハガキに黒インクで書きます。左上には2×2cmのスペースをあけておいてください。

宛先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！COMPUTER GAME」係



読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんにちは，大出綾太（獅子奮迅）です。

さて今月のリードは，ちょっとだけエリを正すような話です。最近「読ホン」に対する意見の投稿が目立っています。その中で一番多いのが，“このコーナーで指摘された問題が，どれだけ解消されてきただろうか。ここで議論を交わすことには，はたして意味があるのか”というものです。

個人的意見として答えさせてもらうと，このコーナーが発端となって問題が解決されれば，当然それは願ってもないことです。でも，「読ホン」の存在意義はそれだけではないと思うのです。ゲームに対して一番大きな発言力を持っているハズのユーザーの声が，なかなか表にでてこない。それを少しでも解消するためのスペースでもあるわけです。また，他人の意見を読むことによって，何かを考えてほしいという，きっかけを提供する場でもあると思っています。

ボクのコメントが“あたりさわりがなくてつまらない”という批判もありますが，ボクがあまりにも強く意見を述べてしまうと，そのテーマがそこで終わってしまうおそれがあるのです。掲載された意見の，さらに1ステップ先を考えてほしいという気持ちから，そんなコメントになってしまうわけなのです。

来月で5周年と，ちょうどキリのいいタイミングなので，これを機会に改めて「読ホン」というものを考えてみたいと思っています。意見があるかたは，ぜひ聞かせてください。

今月のタイトルは静岡県富士宮市・**麻生“緑川”遼**さんです。

ジャンルわけの功罪

この数年のゲームは，ジャンル（AVG，RPGなど）にとらわれすぎてはいないか？とボクは思う。以前のゲームはおもしろかった……というのは，昔のゲームには，何かこう“新鮮さ”があったと思うからである。ゲームがはやりはじめた頃は，SLGでも何でも，最終的に「ゲーム」として統括していた。ジャンルなど関係なく「ゲーム」として遊んでいたハズである。

しかし，最近のゲームはほぼ100％何かのジャンルに固定されている。たとえ内容やシステムがちがっていても，同じようなジャンルのゲームを以前にプレイしていれば，そのぶんの“新鮮さ”が失われるのである。

言い換えれば，ゲームをする以前に，それに似たジャンルのゲームをやったことがあるという免疫がある限り，100％の“新鮮さ”は得られない，ということである。

まあ，これだけゲームのタイトル数が増えてきた現在では，100％の“新鮮さ”を感じさせるゲームなど，ほぼ不可能だろう。だが，わずか20％でもあれば，ゲームは今以上におもしろくなるだろうとボクは思う。『F.F.』『ドラクエ』『ストII』などのシリーズものは，毎作20％以上の“新鮮さ”があるために，ヒットしつづけていると言えるだろう。

“新鮮さ”を忘れかけているゲーム業界のかたがたに，はじめてゲームをプレイしたときの，あの感動を思いだしてほしいと願っている。

【山形市・吟遊“自由”詩人？才】

お手本にするなら本質的な部分を

現在のビデオゲームには，あまりオリジナリティを感じられない。過去のヒット作にそっくりすぎるのだ。どうして「格闘アクション」というと『ファイナルファイト』ライクになってしまい，「対戦格闘ゲーム」というと『ストII』のようになってしまうのだろう。各社からでている「対戦格闘ゲーム」は，どれもそこそこ遊べるほどの，完成度が高いものが多いけど，考えてみれば当たり前だ。基本的な部分は『ストII』とほとんど同じなんだから。

たしかに，『ファイナルファイト』や『ストII』は，大ヒットしたことで売れ線のいわば黄金パターンとなったし，みんなそれにあやかりたいというのはわかる。わかるけど，その黄金パターンに対して，盲目的にとびつくというのは，あんまりではないだろうか。

それに最近のゲームは，グラフィックや演出でオリジナリティをだそうとしているが，それは言ってみれば映画的なおもしろさであって，1回目のプレイをピークに加速度的に減少，消滅してしまうのだ。

だから，グラフィックや演出に優れていても，内容的に新味のないゲームは命が短い。演出に大きなウエイトを置いているような，豪華なハードウエアを使った大型マシンが，驚くほどのスピードで姿を消してしまうといった，もったいないことが起こるのだ。

ゲームのおもしろさの本質とは何かということを考えみると，べつに奇抜なものではなくてもよいから，操作系を含めたルールやロジックの段階で，しっかりとそのゲーム独自のものを構築することが大切なのではないだろうか。

『ストII』を参考にするにしても，そっくりモノマネの「対戦格闘アクション」をするのではなく，『ストII』におけるプレイヤーの行動の選択肢の多彩さや，それによる駆け引きの要素のような，本質的な部分を手本としてみてはどうだろう。そういった本質的要素を取り入れれば，シューティング・ゲームでも，アクション・ゲームでも，おもしろいものができそうな気がするのだ。

【東京都品川区・佐藤裕一21才】

大反響！ コピー問題

11月号の片岡氏の意見に反論です。

片岡氏のおっしゃる①市販ソフトの定価が高すぎる②ソフトの質が低いものが多い，この2点には私も同意します。しかしそれは，コピーを正当化しません。

まず①に対して。いくら高くても，代金を払わずに手に入れるのは犯罪行為です。「ハードディスクは高すぎる」といって万引きをしているようなものです。ほしくてもお金がないのなら，ガマンしなければなりません。

つぎに②について。質が低いと思ったソフトは，放っておけばよいのです。コピーをすれば，そのソフトに対して文句を言う権利を失うと考えるべきでしょう。質が低いと言いながら，なぜコピーしてプレイするのですか。コピーしてプレイしていれば，そのソフトに

対して“プレイするだけの価値がある”ことを認めていることになります。「信頼できる会社のソフト」だけをプレイしていればいいのです。それでは不足なら，ゲーム業界など見放してべつの趣味を探すべきです。

私も2年ちょっと前まではかなりコピーをしていましたが，上記のように考えるようになって，コピーするのをやめました。それによって過去の犯罪が消えるわけではありませんが，自分のやっていることが犯罪だということを自覚し，1日も早くやめることが必要だと思います。

【福岡県糸島郡・NAG-A20才】

ベーマガ11月号に掲載された片岡　亮さんへ。反論を受けるというので，とりあえずボクの考えを書かせてもらいます。

ソフトのコピーを肯定する意見を持つほとんどの人は，ソフトの定価が高すぎる，ソフトの質が悪いという言いわけをします。これは昔から，PC-8801全盛の時代から言われつづけてきた言いわけです。これは，高級レストランに入って，さんざん飲み食いしたあげく，「今日の料理はマズかったからお金は払わない」と言っているのと同じです。

そんなに“値段が高い”とか“おもしろくない”と思うようなソフトなら，コピーなんかしなければいいじゃないですか。それでもなおコピーするということは，そのゲームを（最後までではなくても）遊ぶはずですし，そのゲームをほしがる人がいたら（まちがった親切心から）コピーしてあげるはずです。

そうなると，立派にそのソフトの制作会社に不利益をもたらし，ヘタをすると倒産させかねません。我々ユーザーから見れば，ゲームは娯楽ですが，制作者からすれば生活の糧なのです。おもしろくないゲームを作るソフトハウスが自然淘汰されるのはしかたがありませんが，それが“コピー”という違法行為によって行なわれるのは正しいこととは言えません。

ところで片岡さんは，質が信頼できるソフトハウスのゲームはお金をだして買っているということですが，どこでそれを決めているのでしょうか。継続して高品質のゲームを作りつづけているソフトハウスは，ボクから見ればはっきりいって1社もありません。どこのソフトハウスにもつまらないゲームはあります。

それだけ高品質のゲームを作りつづけるのはむずかしいのです。それだけ苦労して制作されたゲームを何の代償も払わずに手に入れて，値段が高い，質が悪い，おもしろくないと文句を言うのは，おかしいのではないでしょうか。その前に，自分でアルバイトしてお金を稼ぐとか，ベーマガにプログラムを投稿して原稿料をもらうとかしてソフトを買うために努力してみるべきです。そうすれば，ソフトを選ぶのも真剣になるはずです。

それでもつまらないゲームをつかまされたときには，アンケート・ハガキに「金返せー！」と，大いばりで書いてやればいいのです。その資格があるのですから。

【福岡県北九州市・68ユーザー22才】

10月号に「身近にあったコピー問題」で採用していただいた楼蘭です。今回はその他にもある著作権問題も含めて，私なりに述べたいと思います。

著作権とは，パソコン・ソフトに限りません。ビデオやCDも著作物であり，ダビングもコピーと同じことです。ただ，ビデオやCDのダビングには画像や音声の劣化がつきまとうのですが，パソコン・ソフトのコピーに限ってはプログラムの劣化などありません。そこで私は前回に「商品と“まったく同じ”コピー」と表現しました。

レンタルCD（ビデオは最近ではプロテクトがかかっているので除外）でCDを借りてきた人のうち，ダビングを行なう人が大半だと思います。ほとんど常識のような行為ですが，これも立派な著作権侵害です。

ではなぜパソコン・ソフトの著作権問題がこれほど取り上げられているのでしょう。これはつまり，ビデオやCDがダビングによって受ける損害よりも，パソコン・ソフトがコピーによって受ける損害のほうが深刻だという証明なのです。

わかりやすい表現をするなら，CDのダビング・テープをさらにダビングする人は，多くはいないということです。横への広がりが限られているので，損害が際だたないのでしょう（決して良い状況とは言えませんが）。それがパソコン・ソフトのコピーの場合，ユーザー同士のつながりさえあれば，どこまでもコピーソフトが広がり，損害も著しくなるのです。

ソフトのコピーを「CDのダビング気分」で行なう人が大半だと思います。そこにはたいした悪意はなく，まさに常識的な感覚なのでしょう。しかしまだまだ発展途上のソフト業界にとって，我々ユーザーの意識の持ちかたが致命傷になりかねないのです。

正当な評価（または非難）を受け，正当な報酬（制裁）を受けて当然なものが，無関係な第3者によって正当な利益（淘汰）を阻まれるのは理不尽です。

【愛知県半田市・楼蘭25才】

私はコピーについては反対です。理由は略してもいいでしょう。しかし，コピー派の意見も理解はできます（事実ですから）。

私の友人にパソコン・ゲーム好きが6，7人いますが，1人を除いた全員が，所持ゲームの大半がコピーという人間です。そして片岡氏と同様の理由を持っています。自分を含め（というのは，私も2本コピーを持ってますから）コピーに関わってないゲーム好きには，会ったことがありません。

しかし，11月号のARE氏の言うように，彼らに良心がないからコピーするのだ，というのは，現実的にはあやまりだと思います。むしろ「コピーをしないのが良心」という概念を認識していないようなのです。

さきほど挙げた友人たち（そして昔の私）には，以下の共通点があります。まず，パソコンそれ自体にはあまり興味がなく，MS-DOSはゲーム起動のための面倒なものでしかない。ほぼゲーム機と化しており，他のアプリケーションは使わない。むろん，言語はBASICを少しかじった程度で，プログラミングはしない。単刀直入にいえば，非創作系パソコン・ユーザーなのです。

著作権というのは，ぶっちゃけた話，創作者がその創作物を独占し，それを他者に売って生活する権利です。小説を書こうとか，ゲームを作ろうとしたことのある人はわかるでしょうが，創作というのは苦しいものです。労働者がその対価に賃金をもらう権利があるのと同じく，創作者がその創作の対価に印税をもらう権利を保障する，それが著作権なのです。

ゲーム人口が増えている今，ゲームを作りたいという人（創作系）は増えています。が，同様にゲームをしたいだけの人（非創作系）も確実に増えています。創作の苦しみを知らない彼らのいくらかは，片岡氏や私の友人たちと同じ道を行くはずです。

それを防ぐキーワードは，学校の教育，とくに国語科の作文と技術科のパソコン学習にあると思います。とくに後者でプログラミングを扱うこと。その労力と著作権の教育がかみあわされば，「コピーをしない良心」は現在よりは認識されるのではないでしょうか。

【沖縄県中頭郡・ガーゴイル皐月菜？才】

■**大出**：つぎのページでも，コピー問題に関する投稿を掲載しています。先月掲載された意見（コピーがはびこるのは，質が高くて安いソフトが作れないメーカーの責任）に対する反論という形の投稿が多かったのですが，中には「ボクも同じように思っていた。どんどんコピーをしよう」とか，「これまでコピーをしていたが，先々月・先月号の意見を読んで，自分が恥ずかしくなった。もうコピーはしない」という投稿もありました。まだまだ意見を待ってます。

コピー問題の投稿と同じくらい，ゲーム・センターのマナーについての投稿が集まっています。

ベーマガ 11月号の"猫飼うぼ"さんの手紙に対
して、大然さんは、「店側のメンテナンスがしっかりして
いれば……」と書いていましたが、ゲームセンターの
筐体に使用されているボタンは、通常数万回
以上の耐久力があって、本当なら めったに壊れる
物ではないんです。
ところが実際には、1～3週間ぐらいで交換して
ますし、ひどい時には、新品の筐体が入荷した
その日に壊れる事も「珍らしくない」のです。
もうわかっていると思いますが、筐体の故障の
原因は、お店やメーカーにあるのでは無く、
お客さんの「マナー」に問題があるのです。
いくら、数万回の耐久試験に耐えた物で
あっても、しょせんはプラスチック製。
ゲンコツでなぐったり、エルボードロップをかませ
れば、スイッチの底が抜けてしまいます。
また、コンパネの上にジュースを置いてプレイ
している人がいますが、ジュースがこぼれてスイッチ
に入り込むと、接触が悪くなったり、ボタンが
はりついて元にもどらなくなったりします。
ボタンに原因が無くても、ストⅡに使われている
ような、ヘナヘナのコンパネは ゆがみやすいので
ボタンが圧迫されて、ボタンが引っかかりやすく
1人1人は、軽くたたいたつもりでも、それが
何百人ともなれば、ただではすみません。
みなさん、良い状態でプレイしたいと思う
なら、もっと機械を大事にしましょう。
(メダルの値段が高いのも、中・高校生あたりが
店のルールを守らないから)

ボタンが死んでしまうのは……!?

◀【愛知県名古屋市・足立謙二？才】……故障の原因を作っているのは，プレイヤーなわけですね。よくコンパネをたたく人がいますけど，ハタから見ていても気分が悪いものです

ゲームセンターに行ったことがある人なら一度は見たことがあるでしょう。他人のプレイを批判する者の姿を。

私も見たことがありますし、批判されたこともあります。言っている本人にしてみれば、単なる好意なのかも知れません。しかしながら、あいにくその時は、『下手だな』という僅か四文字の言葉を言われたのを覚えています。それには好意のかけらもありません。

必ずしもそうだとは言えませんが、常連客にその傾向があるようです。その傾向は、昔よりも酷くなっているようにすら思えます。我が物顔で空いているゲーム台の椅子の上に堂々と物を置いていたり、未成年なのに関わらず煙草を吸うとか。他人のプレイをああだのこうだの自慢げに言うのは当たり前、挙げ句の果てにはゲーム台に八つ当たりをするなど・・・・

とにかくマナーが悪すぎます。『ちょっとしたことじゃないか』と言うかも知れませんが、その僅かなことが、向上してきたゲームセンターの社会的地位を危うくする要因をもっていることは火を見るより明らかです。

確かに経営側から見れば、毎日のように来る常連客を中心にしたほうが利益に繋がるでしょう。ですから、たとえ常連客の行為が気に入らなくとも無視するのです。しかし考えてみてください。その常連客の横行な態度は、普通の人（常連客ではない私も含め）にとっては実に目に余るものなのです。不愉快なものですらあるのです。せっかく、『ゲームセンター』が、誰でも自由に入ることができる環境になったのに。人間自体が変わらなければ、今までの行為は水泡と帰すことでしょう。

ゲームセンターという施設は、常連客のためにあるものではないのだ。

常連客だと思う人。気をつけてください。

ゲーム・センターの近況報告?

▲【宮城県石巻市・失地王？才】……こういった行動は，常連客の中でもごく一部の人だと思いますし，一般客の中にもこんな人がいるはずです。1人1人のモラルに期待するしかないのでしょうか

フル・マウス・オペレーション絶対反対！

新しいゲームソフトの広告を見るとき、何に一番注目するかといえば、「要バスマウス」とか「フル・マウス・オペレーション」などという文字が書かれていないかということです。

実は私、重い障害のため、マウスをうまく使えないのです。手の感覚がなく、マウスを動かす力加減ができず、指も麻痺しているからクリックするときマウス本体まで動いてしまい、カーソルが目標からズレてしまいます。そんなものだから私にしてみたらドラッグなんて大技そのもの。

トラック・ボールも試してはみたものの、ボールの回転方向とディスプレイを同時に見なければならず、そんなミズスマシのような目はあいにく持ち合わせてはおらず、トラック・ボールとディスプレイに交互に目をやり、使い慣れるまでが大変です。

結局私にしてみたら、カーソル操作はキーボードのカーソル・キーかテン・キーのほうが使い易いのです。

ところが最近のゲームソフトやグラフィックソフトは「要バスマウス」となっているものが多く、それでは買ったところで使えません。そんなソフトの広告を見るたびにため息がでてしまいます。

お願いですからソフト開発会社のみなさん、私のような障害者のためにフル・マウス・オペレーションのソフトを作らないでください。

川本　浩之

マウスは誰にでも便利な機械ではない

◀【京都市・川本浩之？才】……貴重な意見，ありがとうございます。よりたくさんの人に遊んでもらえるためには，メーカーはこういったかたの意見を聞くことも大切なのではないでしょうか

読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!!

▶【札幌市・神路祇源伍郎21才】

コピー問題について・第2部

……理由はどうであれ、コピーをすれば、それは犯罪行為です。

11月号の、片岡　亮さんに一言……

まずは、恐らくは私と同様の、反論意見を多数受けるだろうことを予測しながらも、このような意見を書かれた片岡さんに敬意を表します。

ですが、やはり私はその意見には賛成しかねます。

とりあえず不正コピーを是とする人には、この不正コピーという行為が、著作権者が受けうる利益を不当に侵害する、極めて重大な違法行為であるということを認識して欲しいです。

ことの専門性から、行われている途中にはその違法性を認識しづらいんですが、他者の利益を侵害するという意味では、この行為は店先からモノを盗むのと同じ、窃盗行為そのものなのです。そして、いくら盗みやすいからと言っても店先からモノを盗むことに正当性がないように、不正コピー行為にも正当性は存在し得ません。

まず、このことを肝に銘じるべきです。

確かに、最近のソフトは高く、質の低いモノもないとは言いません。ですが、そのことを違法コピーの正当性にあげることには、疑問を持たざるを得ません。

なにか間違っていると思いませんか？

むしろ現在の状況を作り上げた元凶こそ、違法コピーの横行にあるんじゃないですか？　そもそも違法コピーを使用している人間に、ソフトハウス側の怠慢を指摘する権利はありません。

正直者が馬鹿を見る、と言う考え方は辞めるべきです。それもスピード違反や違法駐車とは違い、その先には著作権という、極めて重要な個人の権利が関わっています。

それに、これは極めて個人的な発想ですが、僕みたいに全くのスタンドアローンでパソコンをやっている人間には、不法コピーはまるで無縁です。うらやましいとは思いませんが、ごく正当な方法で買ったソフトに、違法コピーのための保険の値段が加算されているかと思うと、何だか腹立たしくなるのは事実です。

ただ何もソフトハウス側の怠慢に、黙ってろとは言ってません。

全く中身の判らないモノに、我々にとっては多額の投資しなければならないと言う状況は、確かにいびつな構造と言えましょう。その辺り、改善させるべき点は多くあると思います。

だから、そういう場合は遠慮なく抗議しようじゃありませんか。

社会問題にでもしてやれば、ずいぶんと変わるかも知れないですよ。防衛策として違法コピーを選択するよりは、非常に前向きで、将来的にも良い方法だと思います。

そういう意味でも、ソフトハウス側に「違法コピーがあるから」という言い訳を与えないためにも、我々側から変わらなければいけないと思うのです。

そのあとでの、粗悪メーカーの淘汰は当然のことでしょう。

ただ、この先この状況が続くとすれば、その当然の淘汰すらまともな形では起きないでしょう。それはソフトウェア産業の危機であり、我々ユーザーにとってもゆゆしき事態を招かねない、と僕は断言します。

◀【埼玉県大宮市・GILVAS 19才】

パソコンソフトのコピー問題について

ベーマガ11月号に掲載されたコピー問題についての記事を読み、私もそれなりに考えてみました。恥かしながら、私もコピーを多用している者です。現状では、一口にコピーと言っても2通りの方法があるようです。1つは、ソフトを購入してコピーツール等が出るのを待って、コピーをして売却する方法、もう1つは、ソフトをレンタルしている店に行き、コピーツールと一緒に借りてきて、コピーする方法です。前者の方が正当性があるように思えるでしょうが（金銭上のことでも）結局、行っていることは違法なので、同じ事でしょう。

11月号に掲載されていたコピーをする理由に、①ソフトの定価が高すぎる、②ソフトの質が低いものが多い、というのがありました。たしかに、ソフトの定価が高いというのは私も思っていました。アルバイトをしていても月に3本買えればいいほうでした。これを考えるとコピーもしたくなるのでしょう（言い訳）。しかし、ソフトの質が低いというのはどうでしょうか。今の私たちは、昔に比べ、目か肥えてしまって面白さに慣れすぎている事は事実です。しかし、今のゲームの質が低いと思っている人（特にコピーユーザー）の中で1つ1つのゲームを本当にやり込んでいる人がどのくらいいるでしょうか。私自身もやり込んでいる方ではありませんが、そんなことでゲームを面白い、面白くないと言えるほどゲームは単純では無いと思います。「どうせコピーしたものだから」といって軽視しているのではないでしょうか。コピーできない媒体を使用しているソフト（ROMカセット、CD−ROMなど）は、買ってみて多少つまらないと思っても元を取るまでプレイするものです。そうすれば、斬新なアイディアが盛り込まれていなくても、楽しめたなとは思うはずです。やはり、フロッピーディスクという媒体である以上、絶対にコピーできないようにするのは不可能でしょうが、ソフト会社が、このコピー問題によって被害を受けているのも事実です（発売ラインナップを見ても、数が減っているのはパソコンだけで、スーファミ、メガドラなどは増えている）。ソフトの開発者側には、めげずに頑張ってもらわなくてはならないのも事実ですが、私達ユーザーも「今までのパターンと同じだからつまらない」という考え方を改めれば、またゲームの見方も変わり、新しいプレイの仕方や、面白さも発見出来るのではないでしょうか。そうすれば、コピーに対する考え方も少しは変わるでしょう。私もこれを書いていて、今のプレイの仕方を考えなくてはいけないと思いました。私達は、ゲームをプレイしてやっているのではなく、プレイさせてもらっているのですから。

Written by GILVAS

ゲーム・センターでの喫煙について

▶【千葉県市原市・くりあらんすせえる16才】

……というわけで、ゲーム・センターでのマナーに関する投稿を裏特集してみました。改善するのはむずかしいでしょうが、少なくともベーマガ読者はマナーを守ってくださいね

ゲームセンターの喫煙について

この事についてですが、確かに吸わない人から見ればあまり吸ってほしくないでしょう。けど、逆の立場にもなってみて下さい。灰皿がないのならまだしも、あるのなら『たばこを吸ってもいいところで吸ってはいけない』という苦痛を、吸う人は味わう事になるのです。確かに、吸う人もこの事に関しては少し考えてから吸ってほしいものですが。他の事でもそうですが、マナー（ルール）を守っている人へあれこれしないでくれ、ということは誰にも出来ないことであると思います。まあ この辺でモラルの問題、という問題が出てくるというのも事実ですが。それを言いたかったのでペンを取りました。ゲームセンター側の方々だってわざわざ喫煙する方々への為に灰皿を置いてくれているわけですから。

5.9.30.THU　BY/くりあらんすせえる

読者の闘技場・出張版

▶【神奈川県横浜市・色瀬秋代?才】……闘技場あてに届いていたハガキです。置きクレジットを置くことで、プレイ意志の表示をしているんでしょうけど、並んでいる人がいるのに置くとは……



■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載された他の人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

あて先：

〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

読者参加企画 君も 電脳教育委員会2

今日からゲーム・デザイナー



今回はいよいよ，10月号で行なったシューティング・ゲーム（STG）読者参加企画の発表です。みんな，気合いが入った作品ばかりで，それぞれの理想のシューティング・ゲーム像がビシバシ伝わってきました。シューティングと呼ばれるゲームは，最近少なくなってきたようですが，みんなの作品から，アイデアしだいでは，まだまだいくらでもヒットの可能性があることを確信しました！

システム部既定課題

【自機のコントロール及び装備のアイデア】

やはり一番応募数が多かったのがこの分野。オーソドックスな3方向ショットやレーザー，バリアといった内容が多く，今までにない，特徴的なアイデアがおのずと目立ちました。

トップバッターは**東京都中央区・馬場正仁君**の『ラムネックス』。自機はラムネ瓶の形をしており，レバーで移動，ボタンでラムネの玉を発射。シンプルな操作性ですが，ボタンを押さずにレバーをガチャガチャ振ること（以下レバガチャ）により，炭酸エネルギーを溜めることができ，ボタンで炭酸レーザーを発射。より長く，速くレバガチャすると威力がアップするというものです。

目の付けどころがおもしろい。一風変わった溜めかたで「ボタン押しっぱなし」とは一味ちがったおもしろさがあります。レバガチャ中，敵の弾に当たりそう！



もう一点，**青森市・佐藤雅俊君**の『アンカーショット』。基本操作は普通のSTG。Bボタンでアンカーを発射，敵に打ち込みそれを利用できるといったもの。自機の移動にも応用でき，よく考えられている作品です。

【敵の攻撃方法及び出現の演出】

北海道札幌市・横窪利政君の『自機にくっつくゼリーみたいなやつ』。自機にくっついて武器を封じる。やっつけるためには他の敵の弾をうまくぶつけないといけない。プログラムはむずかしそうだけどおもしろそう。

埼玉県入間市・AAM君の『攻撃型地底堀削マシン』。本体に四つの円盤型ノコギリがついており，さまざまな攻撃をしてくるボス型メカ。ノコギリを離脱着させたり細かく動きが書かれている。

【根本のルール，ゲーム・システム】

応募数が意外と多く，とくに「弾を撃たない」アイデアが多かった。選考ポイントはゲームになりそうで，かつ新しいです。



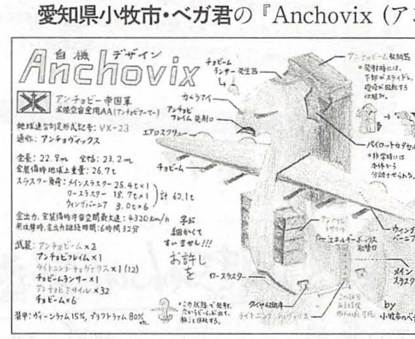
埼玉県比企郡・小林正也君の『無題』。正義と悪という色があり，悪の色に染まった敵を正義の使者である自機が愛や友情，そして勇気という色で塗り直す（改心させる）もの。基本的には普通のSTGだが，「破壊」，「死」の概念をなくそうとしている心意気がよい。「悪の色に骨の髄まで染まった敵には色を塗り重ねないといけない」など，単なる耐久制と変わらないが，設定を変えるだけで「破壊」から遠退かせる可能性を見せてくれた。

岩手県盛岡市・TON君の『バイオフェンサー』。病気の治癒，治療をモチーフにした内容。体内の細胞の一種であるマクロファージを操り，病原菌である敵を捕まえて食べていくのが目的。計16ページの大作で，プレイヤー，敵，設定など事細かに書かれており，とくに専門的知識に基づいたシステムには圧倒されました。的の弾をよけつつ敵を補食するというシステムもおもしろい。

グラフィック部既定課題

【各キャラクターのデザイン募集】

愛知県小牧市・ベガ君の『Anchovix（アン



チョヴィックス）』。インパクトのあるデザイン，細かく書かれた設定，一生懸命に描いた



パレットのドット絵講座



ハイ，パレットです。

さていよいよお答えコーナーのはじまりです。今回は，**広島県呉市・山根優一君**からの質問，「どうしたら絵が上手くなるのか」，これ行ってみましょう。

まずはじめにハッキリ言います。「自分は下手」「自分にはできない」と思わないこと。ここからはじめてください。君の周りにあるたくさんの絵。確かにとても輝いて見えるでしょう。そりゃそうよ。それを描いている人達は，みんな一生懸命練習してきたんだもの。だから，そういう人達と自分を比べて自分を責めちゃダメ。

そして，自分の好きな絵，これをビシッと決めちゃうの。で，それをまねて描いてみるのね。最初は上手くいかないけど，繰り返し描くうち，きっと「これだ!!」っていうのが描けるわ。そのときの充実感…もう，その前の1000枚の失敗も吹っとんじゃうわよ！

そこまで行ったらしめたもの，アトは徐々に自分の絵ができてくるはず。あ，それと，人に見てもらうのも大切。いろんな人に見せて，いろんな意見をもらうの。恥ずかしがらずにガンバッテ！

これって，シンプルなだけに一番むずかしい質問なのね。山根君，よく聞いてくれました。ありがとう。あなたには私のイラスト・コピー（通し番号入り）と特製練習の手引きを送ります。

じゃあ，また来月。みなさんもどんどんお便り送ってね（ちなみに私のコーナーは採用率高いわよ♥）。

P.S. いつもイラスト送ってくれる名古屋市の山石クン，山根クンがあなたの絵スゴく気に入って，ほしいって言ってます♥

のがハガキ越しからも伝わってくる作品。

シナリオ部 既定課題

【ストーリー，舞台設定のアイデア】

残念ながら該当者なし。

山梨県北巨摩郡・Liberty君の『CREATURE（生物）』と**愛知県西宇和郡・KOWN君**の『パールノベルティブラック』の2作品があと一歩のところでした。

【タイトル募集】

これも，該当者なし。

みんな，今までのシューティングに対していろいろな考えがあるようで，改めて読者パワーを感じました。ページ数の関係上残念ながらくわしく載せることができませんが，優秀作品はいずれ紹介する予定です。

第3回読者参加企画は『対戦格闘ゲーム』だ！

スーパーストIIも登場したところで，『対戦格闘ゲーム』のアイデアを募集します。既定課題は「システム部」と「グラフィック部」の二つ。

対戦格闘の基本は「バランス」。互いに納得しつつ勝敗を決めないといけないので，一方



的な内容ではおもしろくありません。多少の有利不利はあってもこの攻撃にはこの返し技といった攻防が展開できるようにバランスを取る必要があります。また偶然性も必要ですが，ジャンケンのように勝敗が完全にランダムでは話になりません。「さまざまなテクニックがありつつ，決着がつくまで勝負がわからない」そういった内容が，おもしろい対戦格闘ゲームといえるでしょう。

●システム部既定課題

【対戦格闘ゲーム・システムのアイデア募集】

2人以上の格闘風の対戦ものであれば可。操作法はレバー＋ボタン（何個でもＯＫ）が基本，その他にもおもしろい操作法があれば何でもいいです。審査基準は対戦ゲームとして可能性を感じる作品とします。必ず作品にはタイトルを付けて応募してください。

●グラフィック部既定課題

【登場キャラクター・デザイン募集】

人間，動物，ロボット等々，対戦格闘に似合いそうな，オリジナリティーのあるキャラクターを募集します。必ずそのキャラに名前を付けて応募してください。

応募の締切は11月末日（消印有効）。各部の発表は2月号の予定です。下の宛先までドシドシ送ってください。



質問・意見などのお便りや応募の宛先は，
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「今日から君もゲーム・デザイナー」それぞれの係

宿題の時間



今回の宿題のコーナーは『**宮崎県都城市・川内利彦君**』からの問題だ！
正解者にはゲーム・デザイン用フォーマット用紙を差し上げます。

Q1：人気の「スーパーマリオUSA」。これは元々ファミコン・ディスクシステム用に発売された何というゲームのリメイク版でしょう？

Q2：ビギナー用で定評のあるBASIC言語。さて，この「BASIC」とは何の略？



先月の解答

A1：なぜ「CD-ROM」と呼ばれているのか？　音楽用CDと同じ構造だが，コンピュータ用の記憶媒体として使われるため「ROM」と呼ばれる。精度が格段に高い。

A2：「CD-ROM」は読み出し専用だが，「MO（光磁気ディスク）」は書き込みができることが特徴。3.5インチでFD100枚以上の記憶容量がある。

宿題の問題募集！

コンピュータ，ゲーム関係の問題を募集します。ハガキに問題と解答をかいて，宿題の問題募集係までお送りください。採用者はこのコーナーでの紹介と，賞品であるゲーム・フォーマット用紙を差し上げます。

あくせすROOM

読者の言いたい放題

★140号記念はやらないんですか？　70号でもやったんですから…。

（埼玉県狭山市・**草野信一郎16才**）

影：もうちょっと待っててね。あと少しで150号だから。

★はやくコンピュータ・ミュージックをやりたいな。あと２万円たりないからもう２か月はガマンだ！

（静岡県富士市・**最先端boy16才**）

編：ベーマガはもちろん，姉妹誌のコンピュータ・ミュージック・マガジンもよろしく。

影：その２か月が苦しいんだよなあ。

★ホット・インフォメーションのMSX新作コーナーがついに消えた…。

（神奈川県綾瀬市・**斉藤広行32才**）

編：プログラム・コーナーじゃMSXもまだ現役ですよ。投稿してくださいね。

★気になっているのですが，ペンネームというのはどこに，どういうふうに書けばいいのでしょうか。少し気になったもので……。

（静岡市・**箱島　修19才**）

編：愛読者カードは記事欄のあいたところに，ふつうの封書やハガキの場合は本名のそばに書いてください。

影：本名は必ず書いてほしいぞ。

★ついに購読歴10年となりました。内容，外見ともに進化し，誌面からコンピュータに対する熱が伝わってきます。編集部のみなさん，これからもがんばってください。応援しています。

（愛知県名古屋市・**鈴木崇彦21才**）

Dr.D：かなり古くからの読者じゃの。長いおつきあいというわけじゃ。

★実用プログラムの「3Dランダム・ドット・ステレオ・グラム作成プログラム」はたいへん役立ちました。今後とも，実用プログラムをたくさん載せてください。

（京都府天田郡・**樋口功三46才**）

編：パソコンのいろいろな活用法を，これからもどしどし掲載していきます。

★オール・アバウト・シリーズが本屋にないので読めないよぅ。

（神奈川県川崎市・**遠藤浩章18才**）

編：売り切れ店続出でご迷惑おかけします。書店で取り寄せてもらってね。

★新製品，ゲームソフト，プログラムなどいろいろな記事があるので，この１冊ですごく楽しめます。

（京都府福知山市・**新発田秀明18才**）

編：内容の幅広さがベーマガの自慢です。

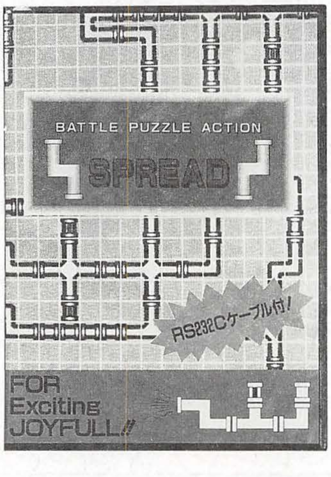
影：最後にサークル紹介のおハガキを。

★『TARCHA SOFT』ではPC-88シリーズのユーザーを対象としたディスク・マガジンを発行しています。くわしく62円切手を同封した封筒で下記まで連絡してください。

〒889-19
宮崎県北諸県郡三股町2866-1
ドムス都城II　115号
植田様方　TARCHA SOFTまで

おたのしみプレゼント⑫

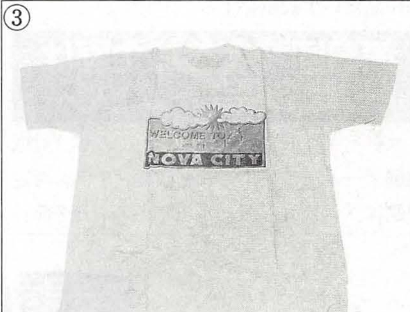
①**総合ビジネスアシスト**よりPC-98用対戦型バトルゲーム・ソフト「スプレッド」を30名（5インチか3.5インチを明記のこと）に。

①


②**アクロスボード**より情報処理国家試験受験者のために開発されたPC-98用ソフト「1種・2種受験者用CASLデバッガPC-COMET」を2名に。



③**エヌ アイ エス**よりMac用英会話ソフト「NOVA CITY」のオリジナルTシャツを1名に。

③


④

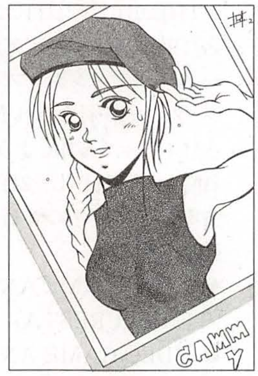

⑤


④⑤**ビクターエンタテインメント**より「ダンジョンマスターII」のキャップと，「クラシックロード2」のTシャツをセットで1名に。

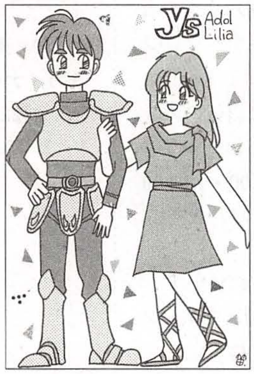
激筆☆闘巧野郎!!



◀愛知県春日井市・海津考
掲載のポイントは上手かどうかじゃなくて、気合いが入ってるかどうかだよ



◀鳥取県鳥取市・RED・POINT2号
だいぶ上達したね。今度は全身像をかいてみてほしいな



◀宮城県仙台市・シロちゃん
いつもとちょっと絵柄がちがうね。スーファミで「イースIV」も登場だ



◀東京都八王子市・武田るいか
今月のおハガキ第一弾は新人の武田るいかさんです…って、だめでしょ、ウソいっちゃ



◀滋賀県愛知郡・匠雪改めinterpreter
ぷよ本はずぇぇーったいチェックしてね。ベーマガと約束だよ



◀大阪市・YOるーしぇ
みんな冬仕度はできたかな。かぜには十分ご注意を



◀大分市・竜太
バイクは体感ゲームでガマンしたらどうかな。やっぱりいや?



◀東京都練馬区・みのがめ
オウガ・バトルだね。トーンの使いかたがおもしろくてグー



◀大阪府吹田市・旧姓艶（中略）士
トルネコではぐれメタルセットをもったまま死ぬよーなもんだな。悲惨



◀滋賀県彦根市・水鏡あきら&富山県西砺波郡・槍鳥賊
合作だと2人分載せられるのがうれしいゾ

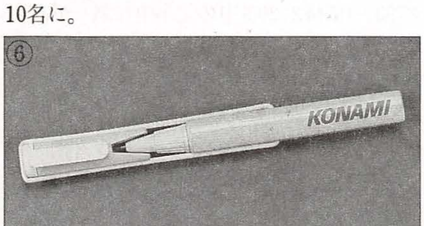


◀東京都江戸川区・キタ
一世をふうびした(?)タンブルポップ。ダイエットゴーゴーなんかもなつかしい。



◀埼玉県所沢市・トツリメ
わなのシビアさがウィズの魅力。でも自分のパーティーは大切にね

⑥**コナミ**より「オリジナル・ボールペン」を10名に。

⑥


⑦**徳間書店**よりSFC版「ヤダモン ワンダーランドドリーム」の発売を記念して，特製テレホン・カードを10名。

タイトル：ヤダモン ワンダーランドドリーム
制作・発売：徳間書店
機種：スーパーファミコン用ROMカセット
容量：8メガ バックアップ付き
ジャンル：アクション・アドベンチャー
予価：8,800円（税別）
発売予定日：11月26日㊎

⑦


プレゼント応募要領

本誌とじ込みのBM愛読者ハガキに“おたのしみプレゼント⑫応募欄”があります。希望のプレゼント名を記入してお送りください。

なお，その他アンケート項目も必ず記入してくださいね。

締切日：12月7日必着
当選者の発表：94年2月号（1月8日発売）

10月号おたのしみプレゼント当選者

◆「フットワーク無限ホンダFA-14テレホン・カード」は，香川県坂出市・**山本慎一郎**さん他9名。

◆「バーニングドラゴンのソフト」は，埼玉県狭山市・**草野信一郎**さん他1名。

◆「オール・アバウト対戦格闘ゲーム」は，三重県度会郡・**宮本ともこ**さん他4名。

お知らせ

セガのジョイジョイテレフォン3支店開設

セガ・エンタープライゼスが以前から開設準備をしていた,「ジョイジョイテレフォン」仙台・名古屋・広島の３支店が10月１日より本格稼働しています。

〈新３支店〉

仙　台：☎022-285-8181
名古屋：☎052-704-8181
広　島：☎082-292-8181

〈現４支店〉

札　幌：☎011-842-8181
東　京：☎03-3743-8181
大　阪：☎06-333-8181
福　岡：☎092-521-8181

〈お楽しみダイヤル〉

☎03-5380-8600

「卒業 '93」(FM TOWNS)に動作異常が発生

ジャパンホームビデオから発売されている「卒業 '93」のFM TOWNS版に，UXを使用の際，古いバージョンのシステムでは，PCM動作に異常が発生することが確認されました。UXユーザーのかたは，まず，システムソフトV2.1L20を用意してください。あとは以下の手順をふんでください。

1.システムソフトV2.1L20を立ち上げます。
2.空きディスクを１枚用意してAドライブにセットし，初期化メニューでシステム転送有りの初期化を行ないます。
3.「卒業 '93」のフロッピーディスクをBドライブに入れ，ファイル名“RUN386.EXE”以外のファイルをAディスクにコピーします。
4.テキスト・エディタで“CONFIG.SYS”を以下のように書き換えます

```
SHELL=C:¥COMMAND.COM C:¥ NUL /P
DEVICE=¥TBIOS.SYS /TBIOS.BIN /D
BUFFERS=8
FILES=20
```

5.テキスト・エディタでAUTOEXEC.BATを以下のように書き換えます。

```
ECHO OFF
C:MSCDEX /D:TOWNS_CD /M:8 /L:Q> NUL
A:
RUN386-MINREAL 4000-MAXREAL 5000-CALLBUFS 4 JOSI
```

6.AディスクのHCOPYとSYSとSYSINIT_TOOLをディレクトリーごと消してください。
7.「卒業 '93」のCDを入れてリセットすれば動きます。

●問い合わせ：ジャパンホームビデオ
☎03-3486-0621

「DEMPAビデオゲーム・アンソロジー チャンピオンシップ・トーナメント'93 イン ツクモ」開催

11月20日(土)・21日(日)に，ツクモパソコン本店にて「DEMPAビデオゲーム・アンソロジー チャンピオンシップ・トーナメント'93 イン ツクモ」が行なわれます。腕に自信のある人はふるって参加しよう。

日時：11月20日(土)・21日(日) 11：00～18：00
会場：ツクモパソコン本店５F イベント特設会場
競技種目：

●VIDEO GAME ANTHOLOGY No.1
「TERRA CRESTA」３分タイム・アタック
●VIDEO GAME ANTHOLOGY No.2
「CHELNOV」３分タイム・アタック
●VIDEO GAME ANTHOLOGY No.3
「STAR FORCE」３分タイム・アタック
●VIDEO GAME ANTHOLOGY No.4
「LibbleRabble」３分タイム・アタック
●VIDEO GAME ANTHOLOGY No.5
「CRAZY CLIMBER」１面の早登り
●VIDEO GAME ANTHOLOGY No.6
「ぶたさん」勝ち抜きトーナメント

※自宅で使用されているジョイスティック・パッドの持ち込み歓迎いたします。ぜひ，会場にてご自慢の「ハイスコア・アイテム」をご披露ください！

※今月の「マイコンBASIC マガジン」を持って来場の人にはもれなく記念品をプレゼント！

〈同時開催イベント〉

●シリーズNo.7「ドラゴンバスター」の体験／特典付先行予約コーナー
●DEMPAオリジナル・ソフト＆ハードの特価販売コーナー

〈問い合わせ先〉

九十九電機(株)
東京都千代田区外神田1-9-7 ☎03-3253-1899

「ガイナ祭り」にキミも参加しよう！

ガイナックスでは，合宿制イベントを企画しました。

時は平成６年春。場所は群馬県の水上温泉郷。おもしろいことが大好きなガイナックスの面々が，多彩なゲストとガイナックス・ファンをひきつれて，呑めや歌えやの大饗宴を開きます！SFファンもアニメファンも，コミック・ファンも特撮ファンもパソコン・ファンも，夜を徹しての大騒ぎに，何が起こるか目がはなせません！このお祭に参加しない手はないゾ！というわけで，ここに大々的に参加者を募集します!!

開催日：平成６年３月12日(土)～13日(日)の１泊２日
場所：群馬県水上温泉　ホテル松の井(予定)
参加費：32,000円（１泊２食付）
定員：500名（定員になりしだい，締め切ります）
申し込み方法：ハガキまたはファクシミリにて住所・氏名，および「ガイナ祭り案内書／申込み書希望」と書いて申し込んでください。または，電話にて請求してください。

〒180　東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1-2Ｆ
(株)ガイナックス「ガイナ祭り(ベ)」係
☎：0422-22-1980（月～金 10時～19時）
FAX：0422-22-1280（24時間受付）



パンサーソフトウェアより「HAMLET（体験版）」を2,000名にプレゼント

ヴァーチャル効果を実現した3D迷宮システム“TAPS”を搭載したPC-9801用「HAMLET」の発売をひかえ，現在，店頭でオートデモが実演されています。そんな中，ユーザーの「実際にさわれるものがあるともっと感じがわかる」という意見をもとに作成された，体験版（第１階層程度ができるもの）を2,000名にプレゼントします。応募要項は以下のとおり。

応募方法：官製ハガキに必要事項を明記して下記までお送りください
宛先：〒104 東京都中央区京橋郵便局内 私書箱103号 (株)パンサーソフトウェア「HAMLET体験ディスク マイコンBASICマガジン係」
締切：11月15日消印有効
必要事項：住所，氏名，電話番号，使用機種，メディア（５”か3.5”）

お詫びと訂正

現在発売中のマイコン別冊「コンピュータ・ミュージック機器ハード＆ソフト総カタログ'93」(価格2,200円)の記事中に誤りがありました。以下のように訂正致します。

●40ページ
MO-01　価格10,000円
問い合わせ先　カモンミュージック(株)
〒532 大阪府大阪市淀川区西中島3-16-14
☎06-309-3836

●90ページ
問い合わせ先　カモンミュージック(株)

●91ページ
問い合わせ先　カモンミュージック(株)

読者のかたがた，ならびに関係者各位にはご迷惑をおかけしましたこと，ここにお詫びいたします。申し訳ありませんでした。

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

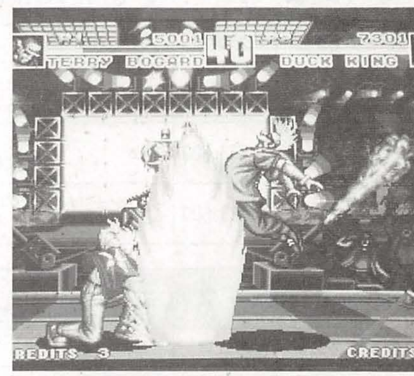
今月の注目ゲーム

SNK
餓狼伝説SPECIAL

今回は，キャラがさらに増えて15キャラとなり，前作と同様，最初の対戦相手を選ぶことができるのだが，今月は十平衛からのスタートがはやっていたようだ。

スコアを稼ぐには，当然パーフェクト・ボーナスが重要となる。はじめ選ぶことのできる10キャラは，パーフェクトで2万点，それからビリー，アクセル，ローレンス，ギース，クラウザーの順に4万，6万，8万，10万，18万とガンガンとボーナスがあがっていき，さらにクラウザーまで1回も負けないでいくと(DRAW・GAMEはよい)，『龍虎の拳』のリョウ・サカザキがでてくる。こいつのパーフェクト・ボーナスはなんと20万点も入るため，絶対取りのがしてはならない。

ここで，お知らせ。なんと近日中に電波新聞社より「オール・アバウト餓狼伝説SPECIAL」が発売されるぞ！



テリー・ボガード	山田十平衛	ダックキング	ローレンス・ブラッド
2,046,800 HYAKU-PROFESSOR GAME'sWiLL(京都) 全面クリア 連有	**2,007,800** やちょ ゲームセンターペガサス(神奈川) 全面クリア 連有	**2,067,700** KYO(焼) 八千代プレイランドカーニバル(千葉) 全面クリア 連有	**1,985,400** ヅガ夫 GAME'sWiLL(京都) 全面クリア 連有
アンディ・ボガード	**チン・シンザン**	**タン・フー・ルー**	**ギース・ハワード**
1,791,900 HYAKU-PROFESSOR タイトーイン002スタジアム(大阪) 全面クリア 連有	**1,940,700** Ⓑ-SATSUMA (モンゴル人) 八千代プレイランドカーニバル(千葉) 全面クリア 連有	**1,874,400** HIZ-ASM ハーフタイム(兵庫) 全面クリア 連有	**2,006,300** HYAKU-PROFESSOR タイトーイン002スタジアム(大阪) 全面クリア 連有
ジョー・ヒガシ	**キム・カッファン**	**ビリー・カーン**	**ヴォルフガング・クラウザー**
1,786,600 (は)さん色紙ありがとう PST-JUN(慈) プレイランドスカイシアター(埼玉) 全面クリア	**2,045,200** ハカセに大敗YOU(雄) ガリバー熊谷(埼玉) 全面クリア	**2,097,200** 俺にマフラーを編んでくれ 柊談魔王Ⓦ子 プレイランドスカイシアター(埼玉) 全面クリア	**1,761,400** 暗黒龍 チャレンジバンバン(愛媛) 全面クリア
ビッグ・ベア	**不知火 舞**	**アクセル・ホーク**	
1,848,600 HYAKU-PROFESSOR タイトーイン002スタジアム(大阪) 全面クリア 連有	**2,112,100** 舞のコスプレ見て 昇天愛野MDK ゲームプラザミッキー(広島) 全面クリア 連有	**1,837,100** Legion-XTC(不)(実) ハーフタイム(兵庫) 全面クリア 連有	

■魔法大作戦（エイブル／ライジング）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ガイン	3,522,400	CNP-OME-HOGE-K. N	タウンスポットプレイランド（大阪）	全2周クリア連有
チッタ	3,728,350	CNP-OME-HOGE-K. N	タウンスポットプレイランド（大阪）	全2周クリア連有
ミヤモト	3,728,270	CNP-OME-HOGE-K. N	タウンスポットプレイランド（大阪）	全2周クリア連有
ボーンナム	3,812,750	ばるとりっ君㋩	タウンスポットプレイランド（大阪）	全2周クリア連有

■戦国エース（バンプレスト／彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
天外	1,925,300	VXV	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全2周クリア連有
犬王丸	1,828,300	WXW	ビッグキャロット京都（京都）	全2周クリア連有
こより	1,889,600	ーだけど犬王丸じゃノーミス1周も↙	プレイシティキャロット宇都宮店（栃木）	全2周クリア

■ガイアポリス（コナミ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ジェラード・ハイマルス	13,602	青ザコでねぇ〜SANⓢ	ゲームスポットパスカル（岡山）	全面クリア連有
ガラハッド	13,387	ガイアするのに電車で2時間ICE	サブカルチュア（福岡）	全面クリア連有
エレイン・シー	13,666	あと100点UTAⓒ	ゲームスポットパスカル（岡山）	全面クリア連有

■ワールドヒーローズ2（SNK／ADK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ハンゾウ	9,503,500	IML-星白金-YUJ	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）	全面クリア連有
ドラゴン	9,551,800	NGT-キャサ夫	プレジャーキャッスル（東京）	全面クリア連有
マッスル・パワー	10,121,400	DGD	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全面クリア連有
ブロッケン	9,272,200	るん太さん色紙ありがとーⓅSTER	プレイランドスカイシアター（埼玉）	全面クリア連有
エリック	9,070,300	いまむら〝キャミィ〟ゆういち♡	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）	全面クリア連有
リョウコ	10,187,200	FGK-乱丸	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）	全面クリア連有
キャプテンキッド	9,241,200	NGT-キャサ夫	プレジャーキャッスル（東京）	全面クリア連有

■餓狼伝説2（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
テリー・ボガード	1,612,300	Ⓚ（まるけい=×けいまる=○）	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア
アンディ・ボガード	1,615,400	まだ伸びるけどもうやんない。FCMⓈ	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア
ジョー・ヒガシ	1,584,100	KYO㊕	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア
チン・シンザン	1,610,600	Ⓑ-SATSUMA	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア連有

■アウトランナーズ（セガ）

コース	スコア	スコアラー	店　名	備　考
オーストラリア	3′16″79	ピラミッドパークラクダの呪い	GAME'sWiLL（京都）	完走 マッドパワー使用
ホンコン	3′18″96	J. G. K-ALL㊓	ハイテクセガ神戸（兵庫）	完走 マッドパワー使用
日本	3′16″18	ジェラシックパークモモンガの呪い	GAME'sWiLL（京都）	完走 マッドパワー使用
中国	3′15″36	GKK-10-LIE	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）	完走 マッドパワー使用
ロシア	3′16″04	ジャーマンドラキュラの呪い	GAME'sWiLL（京都）	完走 マッドパワー使用
北ヨーロッパ	3′16″62	中華そばチャリンコの呪い	GAME'sWiLL（京都）	完走 マッドパワー使用
スイス	3′14″34	CSTⓨ	ハイテクセガ神戸（兵庫）	完走 マッドパワー使用
スペイン	3′14″65	CSTⓨ	ハイテクセガ神戸（兵庫）	完走 マッドパワー使用
ケニア	3′19″34	強力馬力POL	GAME'sWiLL（京都）	完走 マッドパワー使用

■ファイターズヒストリー（データイースト）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
レイ	1,436,900	IZAⓉ	ゲームセンターペガサス（神奈川）	全面クリア連有
フェイリン	1,366,800	SSC-VAP	プレジャーキャッスル（東京）	全面クリア連有
リー	1,247,700	JBL-NGT-BANちょ	プレジャーキャッスル（東京）	全面クリア連有
ミゾグチ	1,313,200	G. M. C. やちょ	プレジャーキャッスル（東京）	全面クリア連有
ジャン	1,215,800	IZAⓉ	ゲームセンターペガサス（神奈川）	全面クリア連有
マーストリウス	1,219,100	SSC-VAP	プレジャーキャッスル（東京）	全面クリア連有

■F/A（ナムコ）

ショット	スコア	スコアラー	店　名	備　考
6-WAY	2,075,150	ヒ	ハイテクノーベル神保町（東京）	全面クリア連有
5-WAVE	2,066,000	SIT-M. K㋤	プレイシティキャロット静岡店&アピア店	全面クリア連有
FULL-AUTO	2,044,200	SGP-DIT-TNK	マンモス城インベーダーハウス（大阪）	全面クリア

■ストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
リュウ	1,766,500	あ・み♡	サブカルチュア（福岡）	全面クリア ドロー×70 ツメ×3
ガイル	2,275,300	う・さ・ぎ♡	サブカルチュア（福岡）	全面クリア ドロー×62 ツメ×0
ケン	1,802,700	れ・い♡	サブカルチュア（福岡）	全面クリア ドロー×70 ツメ×5
ザンギエフ	1,767,500	み・な・こ♡	サブカルチュア（福岡）	全面クリア ドロー×52 ツメ×0
ダルシム	1,876,300	ま・こ・と♡	サブカルチュア（福岡）	全面クリア ドロー×69 ツメ×8

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
おいしいパズルはいりませんか（サン電子）	238,100	QQQ	ゲームセンターコパIII（神奈川）	全面クリア
ナイトスラッシャーズ（データイースト）	1,721,600	関	ハイテクノーベル神保町（東京）	全面クリア
クイズクレヨンしんちゃん（タイトー）	2,991,100	AXIOM-Xenom鳩	プレイシティNASA杉本町（大阪）	全面クリア 92.1％
ぐっすんおよよ（アイレム）	5,413,750	WZH	GAME'sWiLL（京都）	全面クリア ぐっすん使用
仮面ライダー倶楽部バトルレーサー（バンプレスト）	2,251,830	キム	プレイシティNASA杉本町（大阪）	全面クリア スーパー1使用
爆烈クラッシュレース（ビデオシステム）	681,200	G.M.C.みやさん	モンキーハウス本館（福岡）	全面クリア エレン使用
マッスルボマー（カプコン）	1,137,000	GOR-ISD(ち)	ハイテクセガ金沢店（石川）	全面クリア ハガー使用
早押しクイズ王座決定戦（ジャレコ）	840	ちよきみねーけん西しみたな	プレイシティキャロット琴似店（北海道）	全面クリア
バーニングライバル（セガ）	1,385,200	YOSHIO(ま)	ハイテクセガ神戸（兵庫）	全面クリア 連有 ジャクソン使用
エメラルディア〈アドベンチャーモード〉（ナムコ）	4,112,632	級	GAME'sWiLL（京都）	全面クリア レベル50
機動戦士ガンダム（バンプレスト）	1,420,600	MKZ	荏原ゲームコーナー（東京）	全面クリア 連有 シャー専用ズゴック使用
龍神（タイトー）	1,812,210	ウーキーIZAⓉ	ゲームセンターコパIII（神奈川）	全面クリア 連有 ファルシオン使用
メタモルフィックフォース（コナミ）	511,800	マスク1号（MSK）	サブカルチュア（福岡）	全面クリア クロード使用
エアーコンバット（ナムコ）	133,870	RANさん元気ですか DEW	プレイシティキャロット函館店（北海道）	全面クリア 上級モード
ヘビースマッシュ（データイースト）	2,929,100	高沢一成（高沢歴4グラム）	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア 連有
ゼロチーム（セイブ開発）	13,526,360	まかさま	ゲームプラザミッキー（広島）	全面クリア BIG-O使用
ワールドラリー（シグマ）	80,648	TOM PETY	プレイシティキャロット函館店（北海道）	全面クリア ステアリング使用
アースジョーカー（タイトー／ビスコ）	1,936,600	YBS-ごろたん㊌	プレイスポットすーるぽん（東京）	全面クリア 連有 ジョーカー3使用
マクロスII〈ビギナー〉（バンプレスト）	3,772,240	CYCLONE-R.T	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全面クリア 連有
マクロスII〈ミディアム〉（バンプレスト）	4,080,470	京城屋	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全面クリア 連有
スーパーチェイス（タイトー）	5,232,750	HAP	ウィルトークタイトー高松店（香川）	全面クリア
キャディラックス〈ジャック・テンレック〉（カプコン）	3,408,900	MIZ神-ZZ(か)	タウンスポットプレイランド（大阪）	全面クリア
キャディラックス〈ハンナ・ダンディ〉（カプコン）	3,221,400	MIZ神-ZZ(か)	タウンスポットプレイランド（大阪）	全面クリア
キャディラックス〈メス・オブライト〉（カプコン）	3,434,500	MIZ神-ZZ(か)	タウンスポットプレイランド（大阪）	全面クリア
ダブルウイングス（ミッチェル）	3,671,500	PST-TPF-(ビ)流♡うづっち'R	プレイシティキャロット筑波学園店（茨城）	全2周クリア 連有 ニック使用
ナックルヘッズ〈タケシ・フジオカ〉（ナムコ）	1,025,300	全キャラ百万達成！ WGFC-JKR	ホワイトハウス箱崎店（福岡）	全面クリア 連有
ナックルヘッズ〈クリスティン・ミャオ〉（ナムコ）	1,215,000	WGFC-JKR	ホワイトハウス箱崎店（福岡）	全面クリア 連有
アンダーカバーコップス〈マット〉（アイレム）	15,647,100	常連の皆様に感謝！日南プラン-K.Y	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）	全面クリア
ソニックウイングス（ビデオシステム）	1,665,500	ギルバーン	ゲームセンターコパIII（神奈川）	全2周クリア 連有 F-14使用
ウォリアーブレード〈デューイ〉（タイトー）	457,530	KUMAMOTO	プレジャーキャッスル（東京）	全面クリア
クイズ魔Q大冒険（ナムコ）	538,300	REO-SP	プレイランドスカイシアター（埼玉）	全面クリア
琉球（セガ／サクセス）	427,120	PST-EPT	プレイランドスカイシアター（埼玉）	18面
クォース（コナミ）	3,257,090	GEKI(ぶ)	タウンスポットプレイランド（大阪）	6周目8面
パロディウスだ！〈タコ〉（コナミ）	2,939,400	JOKER	ゲームタウンABC（宮城）	全2周クリア 連有
SDI（セガ）	79,638,790	やんちゃ姫GTOK3Ⓙ	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）	全面クリア S×34
サイキック5（ジャレコ）	18,916,600	コガ	モンキーハウス本館（福岡）	全面クリア 連有

「スーパーストリートファイターII」は来月から集計！

『**スーパーストリートファイターII**』が，カプコンから基板発売されたため，1Pでプレイできるお店がやっと現れてきた。これでハイスコアを狙えるね。

『**スパII**』については来月から集計を開始したいと思う。ハイスコアラーのみんな，がんばってスコア・アタックしてくれたまえ。一足お先に集計の『**餓狼伝説SPECIAL**』も予想どおり白熱した戦いをくり広げているし，来月はこの2機種で話題を独占しそうだ。

それでは今月の解説といこう。2ページ目，キャラ別の表『**魔法大作戦**』。ご覧のとおり大阪のタウンスポットプレイランドの全キャラ制覇となった。中でも3キャラでトップのK.N氏は，毎月トップを取っており，このゲームに賭ける意気込みが伺える。はたして来月は，神奈川のゲームプラザニューヨークの巻き返しはあるのか。

『**ワールドヒーローズ2**』は，マッスル・パワーとリョウコの2キャラがついに1千万の大台にのった。6か月目の集計にしてついに念願達成といった感じ。プレイヤー曰く，「まだまだ点数更新可能」だそうだ。今後どこまで伸びるか見モノだ。

『**アウトランナーズ**』は，兵庫のハイテクセガ神戸と東京のプレイシティキャロット巣鴨ががんばりを見せた。しかしコース数で見るとまだまだ京都のGAME'sWiLLが強い。聞いた話によるとWiLLでは，ギアレバーをボタンに変えてギア・チェンジのぶれを少しでもなくそうとしているらしい。まさにコンマ1秒に賭ける男たち。WiLLの巻き返しに期待したいところだ。

『**F/A**』は，3キャラ更新。そのうち6-WAYは，ランダム・ボーナス（5面）最高の68,000点がでてクリアしたそうだ。

『**ストリートファイターII**』は，ストII4作目のスーパーの集計がはじまるというのに5キャラも更新。福岡のサブカルチュアは，元祖ストIIを語たらせれば日本一か。この勢いでスーパーのほうもがんばってほしい。

3ページ目では，『**琉球**』，『**クォース**』，『**パロディウスだ！**』，『**SDI**』，『**サイキック5**』といったなつかしいゲームがまたまた更新。じつは，『**パロディウスだ！**』は先月も更新されていたのだが見落としてしまった。それとGAME'sWiLLのテリー・ボガードと爆烈ブレーカーも見落としてしまった。古いゲームが更新されたときは，スコア用紙の下に一言書いてくれると助かります。最後に『**SDガンダムレインボー大陸戦記**』は，永久パターンが発見されたため集計はしません。

（押田，宮崎）

プレイシティキャロット函館店　北海道
北海道函館市美原2-5-1 第1久保ビル　☎0138-47-3368

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ワールドラリー	80,648	TOM PETY	ALL P-37 ステアリング使用
★エアーコンバット	133,870	RANさん元気ですかDEW	ALL 上級
ニューマンアスレチックス	24,750	圭OFFICEの足高くて手が出ねーー	インターセプト
ニューマンアスレチックス	8"51	ATC	タワー
マッスルボマー	1,064,900	UTTⅢF.S.A.T NO.3ふーみん	ALL 連有 スティンガー使用
ファイターズヒストリー（サムチャイ）	1,308,100	UTTⅢF.S.A.T NO.3ふーみん	ALL 連有
海底大戦争	2,037,100	KAHM	ALL 連有
大王	15,802,300	KAHM	ALL 連有
戦国エース（アイン）	1,757,600	函館の星白金HIR Mr.たけし君	ALL 連有 1万×6
スターブレード	2,093,000	ふーみんは細川ふみえ	ALL 連有

ゲームタウンABC　宮城
宮城県仙台市青葉区中央2-2-27　☎022-262-5922

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（ギース ハワード）	890,400	OAG²-ORE対	ALL リョウ無し
ワールドヒーローズ2（フウマ）	7,661,400	OAG²-ORE対	ALL P×18
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	7,892,700	OAG²-ORE対	ALL P×20
ガイアポリス（ハイマルス）	10,453	JOKER	ALL
ガイアポリス（エレイン・シー）	10,251	悪²	ALL
グランドエフェクツ（トレーニング）	2'58"38	HAZARD-飯屋	優勝　雨×0
エアーコンバット（上級）	133,520	ちゃっぴー	ALL 残46秒
ソルダム（ソルダムモード）	10,000,000＋α	GYN	LINE-239
達人王	2,033,470	HAZARD-飯屋	2-4 ノーマル ワープ無
★パロディウスだ!（タコ）	2,939,400	JOKER	全2周ALL 連付き

今市ゲームセンター　栃木
栃木県今市市今市1111　☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ニューマンアスレチックス	ALLクリア	ATS-MER冥	ALL 1コイン
餓狼伝説スペシャル（ビリー・カーン）	453,300	MARO	ALL 1コイン P×2
餓狼伝説スペシャル（テリー・ボガード）	255,400	ATS-MER冥	RD.11 P×2 1コイン
餓狼伝説スペシャル（ローレンス）	223,800	MARO	RD.7 P×3 1コイン
戦国エース（犬王丸）	1,337,700	MIE	2-7 1コイン（穴ウメ）
バーニングライバル（ヒル）	200,700	TSC	1コイン ALL（穴ウメ）
スーパーストリートファイターII（サガット）	909,800	SGO	ALL 1コイン P×7
スーパーストリートファイターII（リュウ）	1,377,300	ATS-MER S	ALL P×15 爪×2
スーパーストリートファイターII（ガイル）	1,296,000	ATS-MER S	ALL P×16 爪×3
スーパーストリートファイターII（ケン）	1,011,300	TSC	ALL 1コイン P×5

プレイシティキャロット室蘭店　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ニューマンアスレチックス（ターボダッシュ）	10"00	AVG-FOE	ALL イージー設定
ニューマンアスレチックス（N・スナイパー）	42,100	WIZな人な〜のだ〜!	ALL イージー設定
ニューマンアスレチックス（タワートッパー）	9"01	AVG-グレイツ!-FOE	ALL イージー設定
サムライスピリッツ（覇王丸）	603,770	WIZの人な〜のだ〜!	ALL レベル4
サムライスピリッツ（シャルロット）	614,390	ポ組（組頭）	ALL レベル4
サムライスピリッツ（タムタム）	528,330	南米の悪魔KMR	ALL レベル4
エアーコンバット（上級）	133,010	ポ組（組頭）	ALL ランク1 ノーマル
ワールドヒーローズ2（M・パワー）	7,124,900	うまいっしょ	ALL レベル4
スーパーストリートファイターII入荷した	でも，人の邪魔になるよう	な見物はやめましょうね!	

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エメラルディア（ノーマル上級）	9,999,999	ぽちくん け	LV168 カンスト
熱闘!激闘!クイズ島	498	にせ学	工夫使用
ソルダム（ノーマル）	10,000,000	ぽちくん け	524-Lv146 カンスト
ニューマンアスレチックス		申請して下さーい	
餓狼伝説スペシャル		乱入台なので1Pスコアかせぎは出来な	
		いです	

ハイテクセガ高崎　群馬
群馬県高崎市中紺屋町10　☎0273-25-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン）	1,952,000	DX-A	ALL
餓狼伝説スペシャル（ビリー・カーン）	1,950,200	ESSAY-ABN対	ALL
餓狼伝説スペシャル（ローレンス・ブラッド）	1,888,000	ESSAY CSD-槐ASH	ALL
アウトランナーズ（北ヨーロッパ）	3'16"75	ATF-……	完走
アウトランナーズ（大西洋）	3'17"71	ATF-……	完走
アウトランナーズ（スペイン）	3'14"88	ATF-……	完走
バーニングライバル（ジャクソン）	1,371,000	ESSAY秘大穴船長	ALL
バーニングライバル（ミスター陳）	806,900	やる気がない。	ALL
バーニングライバル（真幻）	409,900	どうでもいい。	ALL
バーニングライバル（飛鳥）	589,500	ESSAY CSD-槐ASH	ALL

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（ビリーカーン）	556,600	HAEC-MI-リネカー	ALL P×3
マッスルボマー（スティンガー）	930,300	HAEC-MI-リネカー	ALL P×16
ワールドヒーローズ2（マッスルパワー）	9,565,400	あつし	ALL P×22 D×3
ワールドヒーローズ2（リョウコ）	8,901,000	あつし	ALL P×19 D×3
ワールドヒーローズ2（フウマ）	8,617,300	あつし	ALL P×22 D×2
ワールドヒーローズ2（J・カーン）	8,098,200	HU-FE-DMRDE	ALL P×20
ワールドヒーローズ2（ラスプーチン）	8,152,100	HU-FE-DMRDE	ALL P×23 D×2
ワールドヒーローズ2（エリック）	8,723,900	HU-FE-DMRDE	ALL P×23
ワールドヒーローズ2（シュラ）	8,719,300	HAEC-MI-リネカー	ALL P×24
ファイターズヒストリー（リー）	1,211,400	BGP-GAK	ALL

プレイシティバレンシア　秋田
秋田県秋田市手形西谷地40-6　☎0188-32-8125

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（ビリーカーン）	476,800	毒霧鬼磨羅男	ALL
マッスルボマー	689,300	極悪店員	ALL コルト使用
ワールドヒーローズ2（フウマ）	7,567,400	プー助	ALL
ワールドヒーローズ2	7,408,200	電話ちゃんフェチ NHK	ALL
バーニングライバル	259,800	ヒツジ飼い	ALL シンゲン使用

ゲームプラザコトブキ　埼玉
埼玉県浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（ジョー・ヒガシ）	1,120,700	P-MANの恐怖! OKD-もんごニセ	16人目で死亡 必
餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン）	1,224,200	超必を全部くらったベルチェリアンも	16人目で死亡 必
餓狼伝説スペシャル（ダック・キング）	407,700	あひるの王様 TIL	15人ALL 必
餓狼伝説スペシャル（ローレンス）	924,400	ケンタッキーおやじ KFC-Jr	15人ALL 必 カーネル使用
餓狼伝説スペシャル（アクセル・ホーク）	331,700	浦和シティ色物使い CCII	15人目で死亡 必
マッスルボマー	745,100	誰だろう?	ALL シープ使用
餓狼伝説2（不知火 舞）	1,528,600	日本一〜 GPK-SJK	ALL・ALL P 必F×3・超×1
餓狼伝説2（ビッグ・ベア）	1,481,600	↑何が? のび	ALL・ALL P 必F×2
餓狼伝説2（キム・カッファン）	1,477,100	あと14回……! ベルチュリアンも	ALL・P ×23 必F×2
		餓狼スペシャル2台とも必♥♥	

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（ローレンス）	1,112,200	ちよ	1コインALL
餓狼伝説スペシャル（アクセル・ホーク）	973,600	ちよ	1コインALL
餓狼伝説スペシャル（ジョー・ヒガシ）	761,500	ちよ	1コインALL
餓狼伝説スペシャル（テリー・ボガード）	534,000	ちよ	1コインALL
ファイターズヒストリー（リー）	1,200,100	BGP-GAK	1コインALL ノーマル
★早押しクイズ王座決定戦	840	ちよきみねーけん西しみたな	1コインALL
バトルレーサー（ストロンガー）	2,093,940	ちよ	1コインALL ノーミス 残×8
ベビースマッシュ	757,200	毛	1コインALL 日本代表
マッスルボマー（シープ）	743,200	チャート君	1コインALL
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	8,849,800	ちよ	1コインALL オールパーD×2

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ニューマンアスレチックス（スナイパー）	43,500	シャロンかわいい! 氷室万寿	
ニューマンアスレチックス（タワートッパー）	9"50	えみりかわいい! 氷室万寿	
ニューマンアスレチックス（ロックチョップ）	34	美星かわいい! 氷室万寿	
ニューマンアスレチックス（ナイアガラ）	63m27	ココアかわいい! 氷室万寿	
エアーコンバット	123,420	機械化融合楽団	ノーマル ALL
オーダイン	1,223,290	アザラシなのだ	イージー ALL
★ダブルウイングス（ニック）	3,671,500	PST-TPF-ピ 流♡うづっち'R	ノーマル ALL 連有
戦国エース（アイン）	1,672,800	ジャノメの湯名人 買ってくれー	ノーマル ALL 連有

ガリバー熊谷　埼玉
埼玉県熊谷市筑波2-49-8 フォーラム秋山ビル1F・B1　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン）	2,045,200	ハカセに大敗 YOU龍	ALL 必付
バトルレーサー	1,572,420	かずぞう7	ノーマル P×4 スーパー1使用
シュマイザーロボ（WARKYRIE）	2,973,300	言い訳の名人竜くん	ALL ノーミス
ガンダム（ドム）	785,500	F'-YMT	ALL
ノストラダムス	4,065,600	じゃま	8面 連付
クイズ王座決定戦	3周目	ゲームのうまい人	女使用

プレイシティ24　北海道
北海道旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（ビリー・カーン）	579,700	魔B党-K.O	ALL
餓狼伝説スペシャル（ジョー・ヒガシ）	354,400	NATIVE YOUNGS	ALL
クイズクレヨンしんちゃん	2,087,600	You.S	ALL 84.6%
おいしいパズルはいりませんか	139,700	You.S	ALL
マッスルボマー	1,053,700	AGO	ALL 連有 コルト P×18
ガンダム	928,700	SHADOW	ALL P×15 ズゴック D×2
マクロスII（エキスパート）	4,200,480	SHADOW	ALL
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	8,729,700	ADOL G.M.O	ALL 連有 P×24
ワールドヒーローズ2（リョウコ）	9,002,900	魔B党-K.O	ALL 連有 P×22
ガイアポリス（ジェラード・ハイマルス）	9,228	NKⅢ-三月星	ラスボス 連有

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（不知火 舞）	1,875,800	PST-KLS氷	1coinALL
餓狼伝説スペシャル（ギース・ハワード）	1,468,900	夜桜．SAK	1coinALL
餓狼伝説スペシャル（アンディ・ボガード）	784,200	初プレイっす（笑） PST-KLS氷	1coinALL
★戦国エース（こより）	1,889,600	…だけど犬王丸じゃノーミス1周も，	1coinALL
戦国エース（天外）	1,896,800	できないの…（泣） 夜桜．SAK	1coinALL
ニューマンアスレチックス	1coin ALL	PST-KLS氷	Pシャロン
ニューマンアスレチックス	1coin ALL	夜桜．SAK	P雅衛門
ニューマンアスレチックス	1coin ALL	BADだねよしおくん!	Pハリー
ニューマンアスレチックス	1coin ALL	ちなみに，タワートッパーは 8:01	Pボンゴ ←PSTくんが出
多分 スーパーストII入ってると思うよ!	今月穴埋めが多い……	種目別集計してくれないのかな?	したのだ。すごい すごい

プレイランドスカイシアター　埼玉
埼玉県深谷市西島町2-20-25　☎0485-73-8667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★餓狼伝説スペシャル（ジョーヒガシ）	1,786,600	はさん色紙ありがとうPST-JUN惡	ALL
餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン）	1,894,700	USA子愛の復活 PST-USA子	ALL
餓狼伝説スペシャル（不知火 舞）	2,060,000	イエッタの女神様 PST-KLS氷	ALL
餓狼伝説スペシャル（ダック・キング）	2,043,600	高山航は俺のもの 柊BUGや	ALL
★餓狼伝説スペシャル（ビリー・カーン）	2,097,200	俺にマフラーを編んでくれ柊談魔王W子	ALL
餓狼伝説スペシャル（ローレンス）	1,792,900	TUG	ALL
ノストラダムス	9,999,900	REO-SP	ALL 連付
★爆烈クイズ魔Q大冒険	538,300	REO-SP	ALL
★琉球	427,120	PST-EPT	R 18
★ワールドヒーローズ2（ブロッケン）	9,272,200	るん太さん色紙ありがとーPSTER	ALL 連付

チャレハイ通信

●ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
★『餓狼伝説SPECIAL』スコア募集中です。スコアラーのみなさまはスコア作りにはげんでください。

●PC琴似店（北海道）
★『スーパーストII』ノーマル台，対戦台入荷（のはず）。『アサルト』が『オーダイン』に変化してしまった。いつまでもつやら……。『ニューマンアスレチック』ナムコにしては久々のヒットか？1コインALLもでてるよ（スコアないけど）。

●秋田CH（秋田）
★『餓狼伝説SPECIAL』入荷しました。遠征組の人，ぜひ遊びにきてください。

店員　にんに

●PC筑波学園店（茨城）
★ナムコの大型筐体，通信対戦物そろっています（予定）。ポリゴンのナムコを見にきてください。

●PC宇都宮（栃木）
★『サイバースレッド』は対戦をやってこそ！というゲーム，最近のナムコはがんばって

スペースパニック西船橋店　千葉
千葉県船橋市西船4-29-9 板橋ビル1F　☎0474-31-2437

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル	誰もクリアしてない（笑）	いちいち超必殺技のやり方聞いてくるな	必殺技ボタン付けただけで　解雇
スーパーストリートファイターII	対戦バカが多いぞ	朝9時から閉店まで1人でやること不能	となった迷ハイスコアラー　ブラッ
ピンボール	これだけ100円（怒）	玉がつまっても店員は知らんぷり。最底	ク魔王。特に餓狼スペシャルはない
店員ドカ松（ドカタの仕事をしていたため）	店員ワースト1のチクリ魔	通称「黒服」。近づくと大変クサイです	と終わっています。アウトランナー
店長金子のオヤジ（と呼ばれているらしい）	フサフサしようよ～（爆）	非常にものわかりが悪いキビシーイ！	ズにもギアボタンはつきません。付
他の店員（変だけどいい人ばかりです?）	飲み会担当MM	いつもいつもおごってくれてありがとう	ける技術はあるけど、某店長が売れ
常連さん紹介の巻でござるよニンニン	ぷよで100万 S,B,S	今度こそは受験がんばって下さいねー！	ない、とかわけのわからないことを
マーフィーの法則	後悔とは後でするものだ	早起き一番ブラック魔王がんばりまーす	言って反対する。そんなわけでベ
餓狼伝説スペシャル（山田十平衛）	八千代ですよん!!	必殺技ボタンの大切さをあの店長に……	ーマガに載るのは今月で最後です。
お別れのあいさつ……	みなさん、さようなら!!	全一取ってみかえしてやるぜ見てろ!!	対戦バカ以外来る価値ありません！

プレイスポットすーるぽん　東京
東京都渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アースジョーカー（1P）	1,936,600	YSB-ごろたん氷	ALL 連有 JOKER3使用
バーニングライバル（サンタナ）	206,200	LZD	ALL
ワールドヒーローズ2（フウマ）	7,443,000	IGA夫（女連れ）	ALL P×17 連有
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	9,533,500	NGT-キャサ夫	ALLパ D×11 47 連有
ワールドヒーローズ2（ラスプーチン）	7,808,500	マスターオブドビュボン！	ALL P×22 連有
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	8,806,000	FER夫カンパニー	ALL P×21 連有
戦国エース（こより）	1,838,700	NGT-キャサ夫	ALL 1万×7 風神×1 連有

プレイシティキャロット巣鴨　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アウトランナーズ（中国）	3'15"36	GKK-10-LIE	マッドパワー使用 5面39"68
アウトランナーズ（ロシア）	3'16"28	ATF-K,K	マッドパワー使用
アウトランナーズ（ケニア）	3'20"05	ATF-D	マッドパワー使用 PRE16"11
アウトランナーズ（オーストラリア）	3'17"98	中橋書店SOL	マッドパワー使用
アウトランナーズ（スペイン）	3'15"09	ATF-D	マッドパワー使用
アウトランナーズ（スイス）	3'14"85	軍曹帰ってこいの略 GKK-LIE	マッドパワー使用 スイス38"79
アウトランナーズ（香港）	3'19"34	軍曹!軍曹?軍曹♡ GKK-LIE	マッドパワー使用 5面43"35
エメラルディア（ノーマルモード）	9,999,999＋α	職人1号	Lv109で達成 ☆×4 上級
サイバースレッド	10,118	B'	ALL 1回負け Aランク
餓狼伝説スペシャル（ビリー）	811,900	Orchid	1コインクリア クラウザーまで

八千代プレイランドカーニバル　千葉
千葉県八千代市八千代台東1-6-17 コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★餓狼伝説スペシャル（チンシンザン）	1,940,700	B-SATSUMA（モンゴル人）	ALL 連必付き
餓狼伝説スペシャル（タンフールー）	1,642,300	B-SATSUMA	ALL 必付き
餓狼伝説スペシャル（山田十平衛）	1,801,700	心臓バクバク大和田莫!ブラック魔王賞	ALL 必付き
★餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	2,067,700	KYO焼	ALL 必付き
★ヘビースマッシュ（オーストラリア）	2,929,100	高沢一成（高沢歴4グラム）	ALL 連付き コ×10 ノ×10
クレヨンしんちゃん	2,984,200	GACHAPIN凹凸	ALL 正答率96.6%
★餓狼伝説2（テリーボガード）	1,612,300	K（まるけい×けいまる○）	ALL P 必付き F11 6千×2
★餓狼伝説2（アンディボガード）	1,615,400	まだ伸びるけどもうやんない。FCM S	ALL P 必付き F9 6千×2
★餓狼伝説2（ジョーヒガシ）	1,584,100	KYO焼	ALL P 必付き F9 6千×3
★餓狼伝説2（チンシンザン）	1,610,600	B-SATSUMA	ALL P 連必付き F11 6千×3

ICチェーン船橋&経堂店　東京
東京都世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぐっすんおよよ	1,370,100	参スコア君P	STAGE23 1coin船橋店
ぷよぷよ	85,867	KITA	8面 経堂店
ブロックカーニバル	304,550	TDF	4-4 経堂店
Numan Athletics			多人数筐体で登場 友達と熱くなれ！
熱闘!激闘!クイズ島			音楽もなかなか!さすがナムコ!?
おいしいパズルはいりませんか			満足のいくおいしさです。二重丸
沙羅曼蛇			1986年コナミ……いかす！
南国少年パプワ君（クレーンゲーム）			イトウ君にタンノ君にしみず君!!
美少女戦士セーラームーンR			大人気ヌイグルミ登場

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マッスルボマー	966,200	まこと	ALL ノーマル
龍神	1,098,000	EVIL	最終面 ノーマル

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
千葉県鴨川市横渚884-6　☎04709-3-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（不知火 舞）	1,981,900	KSD-木野J	ALL 必付 2×2,8×2落
餓狼伝説スペシャル（テリーボガード）	1,758,800	赤リボン-ボコ太WIN 乱舞最高！	ALL 必付
餓狼伝説スペシャル（ジョーヒガシ）	1,211,300	IKA	ALL 必付
餓狼伝説スペシャル（タン・フー・ルー）	1,528,400	へベレケII	ALL 必付
スーパーストリートファイターII	1,402,700	K	ALL キャミイ
スーパーストリートファイターII	1,591,300	赤リボン-ボコ太WIN	ALL ケン
スーパーストリートファイターII	1,577,400	HI-NEOS羅破 うなぎや-ごんべえ	ALL リュウ
スーパーストリートファイターII	1,426,500	HARD-CORE	ALL 5×2落 ガイル 爪×3
餓狼伝説2（テリーボガード）	1,579,200	K（逃げ）²君	ALL P 必付 F×6 D×8
ぐっすんおよよ	2,026,250	茶 柱	ST-27

ICチェーン砧&狛江店　東京
東京都世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国エース（源内）	1,788,800	RVS-GUN人	2周ALL 砧店
ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,211,900	T.A	砧店
リバーパトロール	340,130	超一健二	R-14 砧店
ソニックウイングス	529,500	K.A	F-14使用 狛江店
ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,513,500	AJA	狛江店
餓狼伝説スペシャル（ビリー・カーン）	314,200	K.T	狛江店
餓狼伝説スペシャル（不知火 舞）	362,000	K.H	狛江店
餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン）	522,700	M.T	狛江店

プレイスポットイーグル　東京
東京都田無市本町4-2-16　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぐっすんおよよ	4,629,400	SEP-FECT-T・E	ヘンタイモード ウラ面 ALL
スターブレード	1,801,200	B・T・K	ALL
V-V	35,207,390	生業NAL走峰華	ALL
アウトランナーズ（北ヨーロッパ）	3'27"78	ACE	完走 WILD CHASER
アウトランナーズ（スペイン）	3'17"67	SUE	完走 SPEED BASTER
レインボー大陸戦記	183,500	KI	STAGE 6 連付
海底大戦争	1,900,200	INFINITY-AS	ALL 4機設定
ゼロチーム	3,500,380	Y-KI	スピン 5面 3人設定
魔法大作戦（ガイン）	1,788,040	コイツ使えるよ。BIJ	2-3
ナイトスラッシャーズ	883,500	Y☆	スミス イージー ラスボス

ハイテクノーベル神保町　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ナイトスラッシャーズ（クリストファー）	1,721,600	閑	ノーマルALL
ナイトスラッシャーズ（女）	1,542,600	マ	ノーマルALL
★F/A（6-WAY）	2,075,150	ヒ	ノーマルALL 連有JA-37使用

ゲームスポットアテナ　東京
東京都杉並区高円寺北2-20-6 鶴屋高円寺迦葉マンション1F　☎03-3310-5318

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（ジョー・東）	881,000	身長いくつ?「さんびゃくーっ」木蓮草	ALL 山より高い君が好き♡
餓狼伝説スペシャル（山田十平衛）	1,011,800	店長のデートを妨害する名人!神STR	ALL これからは遅刻しません…
餓狼伝説スペシャル（ローレンス）	676,800	誰だか判んない人	ALL
クイズくれよんしんちゃん	2,389,900	デートすっぽかしてヨメさんもキュー	ALL 86.7%
マッスルボマー（マイク・ハガー）	871,400	パプワ君が終わって残念です…神STR	ALL必
ファイターズヒストリー（フェイリン）	1,359,500	全一出す約束はどーなったんだっコラ∨	ALL連
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	8,862,600	YUJ氏 又遊びに来て下さいねーか	ALL P×22
サムライスピリッツ（ワンフー）	ALL	PST美少女戦士倶楽部USAMI参上	必
サムライスピリッツ（柳生十兵衛）	ALL	せり@しゃかいじん	必
キングオブザモンスター（ロッキー）	860,410	リハビリ率75%！EGC神STR	ALL 必 3が出るまでには出す

プレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0247-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（不知火 舞）	1,796,500	RVS-R.Y	ALL連有 必付
餓狼伝説スペシャル（タン・フー・ルー）	1,677,900	NGT-キャサ夫	ALL連有 必付
餓狼伝説スペシャル（ローレンス）	1,627,100	CYCLONE-NEC	ALL連有 必付
★ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	9,551,800	NGT-キャサ夫	ALLパ連有必付 D×11 R47
★ワールドヒーローズ2（キャプテンキッド）	9,241,200	NGT-キャサ夫	ALL 連有必付 D×9 R45
★ファイターズヒストリー（フェイリン）	1,366,800	SSC-VAP	ALL連有 R33
★ファイターズヒストリー（リー）	1,247,700	JBL-NGT-BANちょ	ALL連有 R33
★ファイターズヒストリー（ミゾグチ）	1,313,200	G.M.C.やちょ	ALL連有 R33
★ファイターズヒストリー（マーストリウス）	1,219,100	SSC-VAP	ALL連有 R33
★ウォリアーブレード（デューイ）	457,530	KUMAMOTO	ALL 必付

荏原ゲームコーナー　東京
東京都品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（チンシンザン）	1,848,700	VAP	ALL 連
餓狼伝説スペシャル（ビリーカーン）	1,765,400	会	ALL 連
餓狼伝説スペシャル（山田十平衛）	1,710,500	STR	ALL 連
餓狼伝説スペシャル（クラウザー）	1,667,400	IGA夫	ALL 連
餓狼伝説スペシャル（タンフールー）	1,593,000	STR	ALL 連
ぐっすんおよよ	4,851,000	VMT-ABU	ALL ヘンタイモード
★ガンダム	1,420,600	MKZ	ALL 連 シャーズゴック
スーパーストリートファイターII（リュウ）	1,602,200	VAP	ALL 連
スーパーストリートファイターII（ケン）	1,639,700	VAP	ALL 連
スーパーストリートファイターII（ザンギエフ）	1,128,400	POW	ALL 連

ジョイフルランドヒノーズ下井草店　東京
東京都杉並区下井草2-44-7　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン）	1,795,200	パパまたしても復活ならず!パコパコ君	ALLしょせんこんなもんか
★ワールドヒーローズ2（リョウコ）	10,187,200	FGK-乱丸	ALLパ D×8
★ワールドヒーローズ2（エリック）	9,070,300	いまむら"キャミイ"ゆういち♡	ALLパ D×5
★ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	9,503,500	IML-星白金-YUJ	ALLパ D×11
★アンダーカバーコップス（マット）	15,647,100	常連の皆様に感謝！日南プラン-K,Y	ALL 1ミス
★SDI	79,638,790	やんちゃ姫GTO/K3J	ノーミスALLパ S×34
マーシャルチャンピオン（禅）	444,300	舞蝶純一	ALL

ゲームセンターUFO町田店　東京
東京都町田市旭町1-7-5　☎0427-29-5603

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（ビリーカーン）	475,300	株あさかソープランドの支配人セーラー	ALL連有 必付 3千円ポッキリ
餓狼伝説スペシャル（タンフールー）	824,800	株あさかソープランドの常連客よこやま	ALL連有 必付 P×5
ニューマンアスレチックス（1P）	ALL	「筋肉は美徳です」全旭町兄貴協会一同	1コイン
マーシャルチャンピオン	321,300	でも逆ソープの支配人がいいのう♡福島	ALL P×6 16R禅使用
マーシャルチャンピオン	540,000	まちがえてかいちゃいましたご免なさい	ティティ使用
シャドーフォース	522,670	者共好きなだけ崇めるがよい!セーラー	ALL 連有 必付
ハットトリックヒーロー'93（1P）	17PTS	馬を愛するDOMDOMバイト野郎岡山	ALL スピード使用
	今月はネタがないので	これにて終了!（字あまり♡～	

る！この記事がお目に止まる頃には『スーパーストII』もあるだろうし……遊びにきてね。

●プレイランドスカイシアター（埼玉）

★『餓狼伝説SPECIAL』等の超必殺技は当店では発見しておりませんので，TELで尋ねられてもお教えできません。ご了承ください（20回以上ありました……）。

●スペースパニック西船橋店（千葉）

★いろいろとありまして，ハイスコアは「出せない，出す人がいない，出す気になれない」の3拍子がそろっています。そんなわけで，今月限りでベーマガのハイスコア集計を終わります。また，この店に必殺技ボタンをつけて解雇になったバイト君がいます（重要）。

by　自分です

●ICチェーン砧＆狛江店（東京）

★『リバーパトロール』は，1981年，今から12年も前のゲーム……。新しいゲームに疲れた人におすすめです。

by　山田

●ゲームスポットアテナ（東京）

★当店の『MVS』はA＋B，C＋Dボタン付きです。これでライン移動もラークラク！『スーパーストII』も2台あります。来てね！

by　店員で神の人

プレイタウンYOU&YOU町田店　東京
東京都町田市原町田6-10-10　☎0427-29-8234

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔法大作戦（ミヤモト）	3,398,220	ECM-SSI-S.I	ALL 連有 1周目175万
早押しクイズ王座決定戦	800	五十嵐	ALL
アウトランナーズ（オーストラリア）	3'20"53	NGT-CAT-AMI	完走 マッドパワー使用
アウトランナーズ（日本）	3'18"15	JBL-NGT-BANちよ	完走 マッドパワー使用
アウトランナーズ（北ヨーロッパ）	3'24"03	7110FC-だいごろー	完走 マッドパワー使用
アウトランナーズ（アトランティック）	3'27"84	ムッシュかまやつ	完走 マッドパワー使用
アウトランナーズ（スペイン）	3'16"28	毎週金曜日は鬼無里でトンカツ!松	完走 マッドパワー使用
ニューマンアスレチックス	ALLクリア	JBL-NGT-BANちよ	1コイン
ニューマンアスレチックス	ALLクリア	ARI	1コイン
ニューマンアスレチックス	ALLクリア	NGT-キャサ夫	1コイン

ゲームプラザセントラル日吉店　神奈川
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぐっすんおよよ（ぐっすん）	5,152,900	T.A	変態モード 40面ALL
ぐっすんおよよ（ぐっすん）	3,812,900	ARG-マルコス（ウソ）	ノーマルモード 35面ALL
ぐっすんおよよ（およよ）	5,121,000	あと65万 JIN	変態モード 40面ALL
ぐっすんおよよ（およよ）	3,531,850	どきどきばくはつくん　初クリア	ノーマルモード 35面ALL
ノストラダムス	9,999,900	T.A	ALL 2P使用
SDガンダム三国志	201,700	JIN	ALL 残×6 永パ
ぷよぷよ	1,571,075	ぬる八	ALL J&B日吉にて
			全てノーマル設定です
求む!スコアラーの方		誰か穴埋めでもいいから点出して!	

I C中央林間店　神奈川
神奈川県大和市中央林間3-11-18　☎0462-77-8329

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,343,200	MACよろしく	1コイン
海底大戦争	940,100	A,O	1コイン 最終面
パロディウスだ!	60,200	パイポパイポ	1コイン
餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン）	280,800	それしらんかっとんちんてんしゃん	1コイン
餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン）	260,100	MMT-RRR	1コイン
		中央林間駅から徒歩1分です	
		ハイスコアどしどしおまちしてます	

ゲームプラザニューヨーク　神奈川
神奈川県鎌倉市大船1-22-26 大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エメラルディア（アドベンチャー）	1,348,756	VMT-DAN	ESC LV-134
ぐっすんおよよ（変態）	4,954,450	じょおじ♡T,Aぁ	ALL R,35で383万
ぐっすんおよよ（ノーマル）	3,616,950	えみり♡T,Aぁ	ALL 残×3
ガンダム（シャアザク）	1,178,600	Reality-乱舞らな	ALLパ
ガンダム（グフ）	743,200	るしふぁ〜92年型なおしら	ALL P×7
スーパーストリートファイターII	入荷		
餓狼伝説スペシャル	入荷		
ニューマンアスレチックス	入荷		
熱闘!激闘!クイズ島	入荷		

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン）	64,000	闇ポコペン	R-3
ぐっすんおよよ	3,600,550	TEMには負けんKMC-ガイル	ALL イージー
四川省（初級）	718,400	KEB	R-16
四川省（中級）	429,600	マスタ吉くん	R-7
エメラルディア	6,912,226	KMC-ガイル	L-91
アウトランナーズ（ロシア）	3'21"89	WYP改	ALL マッドパワー
アウトランナーズ（スペイン）	3'23"04	Mr.Sakurai	ALL マッドパワー
ニューマンアスレチックス	10"05	闇ポコペン	ターボダッシュ
ニューマンアスレチックス	370.0m	YOU吉くん	ミサイルトス
ニューマンアスレチックス	8"56	IYEノーマル	タワートッパー

ゲームセンターペガサス　神奈川
神奈川県秦野市南矢名58　☎0463-78-0894

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★餓狼伝説スペシャル（山田十平衛）	2,007,800	やちょ	ALL 連有
餓狼伝説スペシャル（ビリーカーン）	1,658,500	MIT	ALL 連有
餓狼伝説スペシャル（タンフールー）	1,491,400	IZAT	ALL 連有
★ファイターズヒストリー（レイ）	1,436,900	IZAT	ALL 連有 33R
★ファイターズヒストリー（ジャン）	1,215,800	IZAT	ALL 連有 32R
魔法大作戦（ミヤモト）	3,430,980	MST	ALL 連有
魔法大作戦（チッタ）	3,327,230	MST	ALL 連有
魔法大作戦（ボーンナム）	2,865,460	IZAT	2-6 連有
ニューマンアスレチックス	1コインALL	SUP	全部ノーマル設定

ゲームセンターコパIII　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★龍神（PHALCYON）	1,812,210	ウーキーIZAT	ALL 連有
★おいしいパズルはいりませんか	238,100	QQQ	ALL
餓狼伝説スペシャル（山田十平衛）	1,238,600	G.M.C.やちょ	ALL 連有
スーパーストリートファイターII（ケン）	1,239,000	あしかわカス夫	ALL つめ3本
ぐっすんおよよ	4,043,050	カス（超0点）（来月がんばる）	ALL 35R
スターフォース	10,000,000+α	さとしん	エブリなし 連有
★ソニックウイングス（F-14）	1,665,500	キルバーン	2周ALL 連有 ロケット×2
ソニックウイングス（AV-8）	1,563,700	ミストバーン	2周ALL 連有 ロケット×2
ソニックウイングス（JAS-39）	0	バーン	2周してない連有
ソニックウイングス（IDS）	0	ハドラー	2周してない連有

プレイランド長岡駅前店　新潟
長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱闘!激闘!クイズ島（農夫）	1,937	助っ人はH.S君 ANDET-SYO	ALL
ナックルバッシュ（プロレスラー）	368,900	ANDET-SYO	ノーマル
ナイトスラッシャーズ（JAKE）	326,800	ANDET-清水君	3ステージ
ゼロチーム（SPIN）	3,167,960	SPIN練習中,ADET-H,S	5ステージ
アウトランナーズ（スペイン）	3'18"89	C.N.A	マッドパワーALL
アウトランナーズ（地中海）	3'22"30	C.N.A.	マッドパワーALL
ハットトリックヒーロー'93（ブラジル）	33	ANDET-清水君	ALL
マーチャルチャンピオン（ケイオス）	415,500	HARD-NEK	ALL,D×2
ワールドヒーローズ2（リョウコ）	7,855,000	みかんせいじんH	ALL
ガンダム（ドム）	389,700	ANDET-H,S	ジオング

プレイランド柏崎店　新潟
新潟県柏崎市駅前2-3-7 イトーヨーカドー5F　☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（山田十平衛）	528,800	RAM	ALL,P×4,10×1
餓狼伝説スペシャル（ギース・ハワード）	442,200	68万出したのに…KPL-HAG	ALL,P×5,6×1
クイズクレヨンしんちゃん	2,229,000	BLOWING-T・PAC	ALL,88.5%
アウトランナーズ（日本）	3'27"19	YAS	ALL,マッドパワー
アウトランナーズ（オーストラリア）	3'29"54	今井舞	ALL,ワイルドチェイサー
マッスルボマー（シングルマッチ）	684,100	YAS	ALL,コルトラッキー
マッスルボマー（チームバトル）	926,100	JPP	ALL,アストロタイタン
魔法大作戦（チッタ）	2,898,010	NEK	2-6
ぷよぷよ	828,167	ひゅ	ALL,まだ80万,B628
餓狼伝説スペシャル（対戦）	35連勝	SSS-ODN	ダックキング

ハイテクセガ金沢店　石川
石川県金沢市片町1-3-9　☎0762-21-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（タン・フー・ルー）	1,259,500	KRT-KOS	ALL
餓狼伝説スペシャル（アクセル・ホーク）	743,400	〃（くまちょん）	ALL
餓狼伝説スペシャル（ダック・キング）	627,700	ボムナーン	12めん 切腹
★マッスルボマー（シングル）	1,137,000	GOR-ISDち	ALL P×15 ハガー
マッスルボマー（バトルロイヤル）	935,700	GOR-ISDち かせいだ気にならぬ	ALL アストロ・キマラ
ぷよぷよ	665,267	GOR-たあれん	ALL 604
エイリアンシンドローム	2,819,400	エイリアンシンドローム永久保存会KOS	4-4 (R.25)
ナイトストライカー（QZONE）	91,662,280	SKY教えて下さい寿	ALL P×6

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川県石川郡野々市町高橋町86-2　☎0762-48-3765

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぐっすんおよよ（ノーマルモード）	3,302,850	TKG-SHIN	ALL 1面から
ぐっすんおよよ（ヘンタイモード）	4,448,950	TKG-SHIN	ALL 1面から
バイオレントストーム（2周設定）	10,738,350	すさまG-Rカモネコ	2周ALL WADE使用
バイオレントストーム（2周設定）	8,096,600	すさまG-Rカモネコ	2-7 BORIS使用
バイオレントストーム（ループ設定）	33,858,300	すさまG-Rカモネコ	7周目5面 WADE使用
クイズクレヨンしんちゃん	2,938,800	ばお〜ん	ALL 91.2% 平均1.2秒お鍋
バーニングライバル	377,700	ひまつぶし6回目 真幻	ALL 連なし 真幻
エアーコンバット	84,740	狼牙やりたい!! 片塩RAM太	上級 エクストラ0機

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（ギース）	732,900	M.U.Rお前でぬくぞ!!くん	ALL!P×13 D×2
餓狼伝説スペシャル（マイ）	822,100	M.U.Rももまる（女の脚が大好き!）	ALL!まったく200万ゲーム
スーパーストリートファイターII（ケン）	1,383,400	M.U.Rいじめられっ子,佐塚♡♡	5落,ツメ×3 3500×7
スーパーストリートファイターII（リュウ）	1,220,100	M.U.Rホモられっ子,佐塚VAP殺	ALL!ツメ×2 ムガッ!
ワールドヒーローズ2（フウマ）	7,111,800	M.U.Rメス（女）が欲しいホモモ!	ALL!P×17 D×3,オラァ!
ニューマンアスレチックス（シャロン）	10"03,20990	G.J様とA?F様	TURBO, INTER
ニューマンアスレチックス（シャロン）	392,0,35750	A?F様,A?F様	MISSILE, NOMAN
ニューマンアスレチックス（シャロン）	92m44,10"11	A?F様,A?F様	VS,EXPRE TOWER
ニューマンアスレチックス（シャロン）	27pts	A?F様	NOSTOPROCKCHOP
ニューマンアスレチックス（シャロン）	62m61	S,M様	NIAGARA JUMPS

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストリートファイターII（ケン）	1,427,900	Tiny-DIL	ノーマル ALL
スーパーストリートファイターII（ガイル）	1,302,800	T,H	ノーマル ALL
スーパーストリートファイターII（キャミイ）	963,300	Tiny-蕃之宇元帥	ノーマル ALL
餓狼伝説スペシャル（ギース・ハワード）	627,200	KWR・けいくろ	ノーマル ALL
餓狼伝説スペシャル（タン・フー・ルー）	545,100	REI	ノーマル ALL
餓狼伝説スペシャル（不知火 舞）	471,000	T・PAC-笑ごま FORNAみ	ノーマル ALL
ナイトスラッシャーズ	1,028,000	T・PAC-Y・Y	ノーマル ALL ロボット使用
アウトランナーズ（中国）	3'17"91	KLM	ノーマル ALL マッドパワー
戦国エース（天外）	1,713,500	Tiny-DIL	ノーマル ALL 連付 1万×4
早押しクイズ王座決定戦	690	かに	ノーマル ALL 右の人

ナムコジャスコ諏訪店　長野
長野県諏訪郡下諏訪町湖浜6133　☎0266-28-6242

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアーコンバット	46,910	MIC-G-K	上級 5機 撃
マッスルボマー（ブドー）	479,500	チューバッカ新 ITA君	
ボンバーマンワールド	3,142,200	APOら	
ウルトラマン倶楽部（エイティ）	1,790,100	APOら	

アイリン夢空間　岐阜
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎05832-7-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストリートファイターII（ケン）	1,691,500	チャトラーンずRGENKI（貧之神）	ALL P×21 1Pプレイ
ぐっすんおよよ	2,442,700	GAC-BROS-ATL!!	ALL R-1スタート
餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン）	1,520,000	GAC-BROS-ZMK!!（悪魔）	ALL 連必付き
ナイトスラッシャーズ（クリストファー）	1,248,400	SDI-RATT-PAN（石神?!）	ALL
アウトランナーズ（ロシア）	3'16"72	近江からの使者	マッドパワー使用
マクロスII（ミディアム）	3,863,260	SDI-RATT-MKC!は（死神）	ALL 連付 2P側使用
エメラルディア（ノーマル）	9,099,154	チャトラーンず-RATT-BUG	上級スタート L 127
エメラルディア（アドベンチャー）	1,231,337	のりひろくんだぁー!	8-7 L 149
エアーコンバット	122,920	FAC	ALL 上級スタート
パロディウスだ!（ビッグバイパー）	1,886,300	進歩なし!RATT-MKC!は	2-6 ひさしぶりにやったのー

●PC巣鴨（東京）
★当店での早番アルバイト（女性のみ）を募集しています。ちなみにカワイイ娘しか入れません。本当です。

●プレイスポットイーグル（東京）
★ハイスコアの申請が少ないです。みなさんがんばって!

●プレジャーキャッスル（東京）
★常連出席表復活，約1か月をすぎて全出席はNEC，KUMAの2名。　by　PUU会員募集中

●ゲームプラザセントラル日吉店（神奈川）
★スコアノートが目の届くところに復活しました。スコアラーの人，安心して遊びにきてくださいね。

●IC中央林間店（神奈川）
★メダル機の台数がアップしました。休日早朝メダル・サービスや，バースデイ・サービスをぜひ御利用ください。　by IC㊞

●プレイランド長岡駅前店（新潟）
★『スーパーストII』，『餓狼伝説SPECIAL』，対戦台，シングル台，大量入荷。50インチ，26インチ，Qサウンドも選べます。

●プレイランド柏崎店（新潟）
★『スーパーストII』，『餓狼伝説SPECIAL』，

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル	今回なし		
サムライスピリット	451,400	SHW	L-4
エメラルディア	311,147	SOS	4-2
ゴールデンアックスデスアダーの復讐	今回なし		
マッスルボマー	682,800	H,T	
天地を喰らうII (赤壁の戦)	3,027,200	Y,K	
熱闘!激闘!クイズ島	1,200	SATO	
ニューマンアスレチックス	今回なし		
ストリートファイターII'ターボ	1,137,920	H,T	

ゲームパレス　静岡
静岡県三島市一番町12-22　☎0559-71-3057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国エース (犬王丸)	1,685,200	WAD-MKT-ま-KYO	2周ALL 連付 1万×3
マクロスII (ミディアム)	3,448,620	TAIYO	ALL 連付 2P
ドギューン	27,935,500	THE	32-4 連付 5機設定
コズモギャングザビデオ	15,731,080	MGR夫	ALL 残3
コズモギャングザパズル	7,506,600	反イプシロン派	LV,415 C,4324
ぐっすんおよよ	2,488,400	GD1-OH!	ALL
おいしいパズルはいりませんか	206,200	GD1-OH! XDR改	2人同時PLAY ALL
アウトランナーズ (ロシア)	3'18"96	JNR MKT氏ありがとう	マッドパワー使用
ぽいっと (モンスターモード・サンプル)	107,423	サークル・AY U,G,M	レベル24 7勝 冬はビューポ本!!
達人王 (もうやんない部門)		HPO-RAN 10月1日ついに	次は出だピー? クリア゛ムリ

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎054-255-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル (ギース)	616,900	私ってやっぱり天才 byスクルド&亜美	ALL
餓狼伝説スペシャル (テリー・ボガード)	356,000	まこちゃん ラブラブファイヤー	11人目 AB、CD有
サムライスピリッツ (ガルフォード)	629,160	美奈、ふたりで天国へ行こうよ……	ALL AB、CD有
サムライスピリッツ (服部半蔵)	628,600	きれいな シーマ	ALL AB,CD有
サムライスピリッツ (シャルロット)	604,380	だけど やっぱり バラのピアス	ALL AB,CD有
スーパーリアル麻雀Ⅳ	98,400	舟見	愛菜
エメラルディア	5,447,236	篠原 恵美さん ガンバ!! GOGO	上級スタート LV80
マッスルボマー	372,000	だけど やっぱり 料理が得意	9人目
餓狼伝説2 (アンディ・ボガード)	966,400	やっぱり エレガント	ALL
餓狼伝説2 (テリー・ボガード)	1,205,200	だけど やっぱり 胸が一番おっきい	ALL

プレイシティキャロット静岡店&アピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田15-8　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A (6-WAY)	2,072,900	CHAT-ああるじーぶー	ALL66000 JA-37 連有
★F/A (5-WAVE)	2,066,000	SIT-M,Kな	ALL64000 F-16 連有
餓狼伝説スペシャル (キースハワード)	510,500	あいだ::しゃるろっと	ALL
餓狼伝説スペシャル (ビリーカーン)	344,100	ふえつき-たけゆう	ALL 高校生コロス
エアーコンバットDX (上級)	132,760	Mリン	ALL 残タイム43秒
ワールドラリー	73,841	FUN	ALL ポイント62
エメラルディア (アドベンチャー)	3,292,828	SPREAM-FKS	ALL レベル112
アウトランナーズ (ケニア)	3'20"53	ATF-D	完走 マッドパワー使用
アウトランナーズ (ロシア)	3'16"82	WAD-MKTまKYO	完走 マッドパワー使用
魔法大作戦 (ボーンナム)	3,699,490	VMT-RED	全2周ALL 1周目185万

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎0547-36-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル (山田十平衛)	765,700	スーパー餓狼スペターボ トロプラス	クラウザーP×2 1コインALL
コズモギャングザパズル	9,999,999	TOA愛好会 Y,HARAC	100万×1
サムライスピリッツ	1コインALL	ダルシムのおしおきよ(ヨガスマッシュ)	全キャラクリア

ハイテクランドセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R-TYPE LEO	5,104,910	穴うめ(いつものこと) YMK	ALL
ラストリゾート	540,600	AXSの2nd 楽しみ YMK	ALL
ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ)	4,429,900	やるもんないっす YMK	ALL
ワールドヒーローズ2 (リョウコ)	4,738,600	メイクアップ シンボルー! あかつき	ALL
ぷよぷよ	675,428	あかつき	
グラディウスII	525,500	初クリア! あかつき	2-2
ストリートファイターII'	1,336,900	あかつき	ALL
ダークシールII	343,800	ついにかったぜ! NIT	ALL ナイト使用
バーニングライバル	272,400	ナコルル ぶった切り!	ALL しんげ使用
ターボアウトラン	8'20"39	カンが戻らないぞ(怒) けろすけ ぽん	ALL マニュアル

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバースレッド	10,200	H.I (再びバルカンの熱い闘い。)	ALL 無敗 ブルーライトニング
エアーコンバット	131,170	H,I	ALL 残41秒
ぐっすんおよよ (変態モード)	4,912,100	近藤君とKEN²とELFぐっすん班	ALL 残 0 1up×2
エメラルディア (アドベンチャー)	4,033,442	7-5終了時LV. 17KACP	ALL LV.57 アイテム×4
ニューマンアスレチックス (ターボダッシュ)	9'98	KARK,D'z	あなうめ君壱号
ニューマンアスレチックス (INTER,C)	25,920	BOZ-538	あまうま君弐號
ニューマンアスレチックス (ミサイルトス)	421.0	ODA	あなぐま君参號
ニューマンアスレチックス (NUMAN,S)	43,000	KARK,D'z-EVnetwork	あめだま君四號
ニューマンアスレチックス (VS,新幹線)	99m99+α	MOI	カウンターストップ後も進んでいた。
ニューマンアスレチックス (N,S,R,C)	32	ODA	トガ五號でここは六號ですよ〜ん。

プレイシティキャロット星ケ丘店　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エメラルディア (ノーマル)	7,375,178	カンスト?意味は? RAP,DK もみ	レベル179 上級,ノーマル設定
四川省II	598,800	ビギビギな野郎	11面,初級 ノーマル設定
魔法大作戦 (ボーンナム)	2,485,190	ぶ	2-5,※連射 1周目183万
F/A (ストレート)	2,018,150	HRY	ALL,GR-5 ※連射,ノーマル
F/A (セミ・オート)	1,912,650	れい・え・るい夫	ALL,ACM 1ボフ
達人王	853,350	ぶ	5面中ボス ノーマル設定
ライフフォース (青)	1,204,600	GRA	3-5 ノーマル設定
ニューマンアスレチックス	410.0	AK	MISSILE TOSS
ニューマンアスレチックス	39,500	!!!	NUMAN SNIPER
ニューマンアスレチックス	93m26	D,Z	VS. EXPRESS

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぐっすんおよよ	2,547,240	SKM-地上絵委	ALL およよ使用,残×0
クイズクレヨンしんちゃん	2,573,600	z	ALL 85% 1.6秒
おいしいパズルはいりませんか	236,500	DAN	ALL
ワールドラリー	72,748	SKM-地上絵委	ALL DP-39
魔法大作戦 (ミヤモト)	3,201,030	ING,	ALL 残0
		申告が少ないので埋まりません。	

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下る梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★戦国エース (犬王丸)	1,828,300	WXW	ALL 連付 1万×4 雷×2
魔法大作戦 (チッタ)	2,420,710	EPT-BAR	2-5 連付
ニューマンアスレチックス	10秒06	EDF中島	ターボダッシュ
	25,070	EDF中島	インターセプター
	414m	Z・O・O	ミサイルトス
	42,500	T,A	ニューマンスナイパー
	74m36	"闇に滅せよ" オレンジ半蔵-NS	VS EXPRESS
	8秒60	EDF中島	TOWER TOPDER
	26	T・A	ノンストップロックチョップ
	65m58	EDF中島	ナイアガラジャンプ

ゲームズウィル　京都
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★餓狼伝説スペシャル (テリーボガード)	2,046,800	HYAKU-PROFESSOR	ALL 連必
★餓狼伝説スペシャル (ローレンス)	1,985,400	ヅガ夫	ALL 連必
餓狼伝説スペシャル (山田十平衛)	1,962,400	FGM-B,R	ALL 連必
★ぐっすんおよよ	5,413,750	WZH	ALL ぐっすん使用
★エメラルディア (アドベンチャー)	4,112,632	級	ALL 右+A付 レベル50
★アウトランナーズ (オーストラリア)	3'16"79	ピラミッドパーク ラクダの呪い	完走 ギアボタン付
★アウトランナーズ (日本)	3'16"18	ジュラシックパーク モモンガの呪い	完走 ギアボタン付
★アウトランナーズ (ロシア)	3'16"04	ジャーマン ドラキュラの呪い	完走 ギアボタン付
★アウトランナーズ (北ヨーロッパ)	3'16"62	中華そば チャリンコの呪い	完走 ギアボタン付
★アウトランナーズ (ケニア)	3'19"34	強力馬力POL	完走 ギアボタン付

プレイシティNASA杉本町　大阪
大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5　☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル (W・クラウザー)	1,702,700	AXIOM-Xenom鳩	ALL 連必
餓狼伝説スペシャル (山田十平衛)	1,324,800	犬重	ALL 連必
仮面ライダーバトルレーサー	2,251,830	キム²	ALL スーパー1
★クイズクレヨンしんちゃん	2,991,100	AXIOM-Xenom鳩	ALL 92.1%
天地を喰らうII (黄忠)	4,394,400	AXIOM-H,Y楽	ALL 連必
魔法大作戦 (ボーンナム)	3,095,700	AXIOM-ZZZ	ALL 連
魔法大作戦 (ガイン)	2,520,260	M・ZEST-SEI	2-5 連
ぷよぷよ	1,185,765	A/F	ALL B967
スーパーストリートファイターII (ホーク)	1,800,100	点数向上委員会会長 ハンゾウ超負けクン	ALL 連
スーパーストリートファイターII (フェイロン)	1,697,200	点数	ALL 連

タイトーイン002スタジアム　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★餓狼伝説スペシャル (ギース・ハワード)	2,006,300	HYAKU-PROFESSOR	ALL 連必つき
★餓狼伝説スペシャル (ビッグ・ベア)	1,848,600	HYAKU-PROFESSOR	ALL 連必つき
★マクロスII (ビギナー)	3,772,240	CYCLONE-R,T	ALL 連つき
★マクロスII (ミディアム)	4,080,470	京城屋	ALL 連つき
★戦国エース (天外)	1,925,300	VXV	2周ALL 連つき 1万×9
ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ)	9,469,900	HYAKU-PROFESSOR	ALLパ 連つき D×11
★ワールドヒーローズ2 (マッスル・パワー)	10,121,400	DGD	ALLパ 連つき D×7
餓狼伝説スペシャル (テリー・ボガード)	0	HYAKU-PROFESSOR	Dボタン連なし 出せない?
★餓狼伝説スペシャル (アンディ・ボガード)	1,791,900	HYAKU-PROFESSOR	ALL 連必つき
餓狼伝説スペシャル (W・クラウザー)	0	DGD	矢井田君 ビッグ・ベア返せ

チャレンジャー関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル (不知火 舞)	569,800	GLM	ALL
餓狼伝説スペシャル (ローレンス)	618,200	HYAKU-ふくざとさん	ALL
アウトランナーズ (北ヨーロッパ)	3'19"24	SDI-EXP	一人用 ALL マッドパワー
ぐっすんおよよ	2,609,950	咆哮野郎まJU	30面ALL
バイオレントストーム (ウエイド)	4,390,250	ALD	最終面 BOSS
戦国エース (天外)	1,836,700	すぐボンバー みやけくん	2周ALL 連付き
ワールドヒーローズ2 (J・マキシム)	8,298,900	HYAKU-矢井田	ALL
マッスルボマー (アストロ)	838,200	ハタチです 井さんナイス	ALL パートナーコルト
マッスルボマー (ゴメス)	760,400	木桑理	ALL パートナーアストロ
ニューマンアスレチックス	クリア	咆哮野郎まJU	

タウンスポットプレイランド　大阪
大阪府茨木市中津町4-3　☎0726-36-5900

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★魔法大作戦 (ボーンナム)	3,812,750	ばるとりっ君ば	2周ALL連有 1周193万
★魔法大作戦 (チッタ)	3,728,350	CNP-OME-HOGE-K,N	2周ALL連有 1周183万
★魔法大作戦 (ミヤモト)	3,728,270	CNP-OME-HOGE-K,N	2周ALL連有 1周190万
★魔法大作戦 (ガイン)	3,522,400	CNP-OME-HOGE-K,N	2周ALL連有 1周180万
★キャディラックス (メス)	3,434,500	MIZ神-ZZか	ALL
★キャディラックス (ジャックス)	3,408,900	MIZ神-ZZか	ALL
★キャディラックス (ハンナ)	3,221,400	MIZ神-ZZか	ALL
★クォース (1人PLAY)	3,257,090	GEKIぶ	■11945 6周目8-9
ガンボール	99,999,999+α	MIZ神-ZZか	ALL
ビッグファイト (ジル使用)	490,900	セニョ	1cラス面

対戦台，シングル台たくさん入荷，がんばれ対戦！

●アイリン夢空間（岐阜）

★『スーパーストII』7台入荷。そのうち1P台が3台あります（他は対戦台）。スコアを狙いたい人どーぞ来店してください（連射も付ける予定）。

●ゲームパレス（静岡）

★『ドギューン』に連射を付けたところ，4面だけきかない。なぜだぁ～!?　店長

●PC静岡店＆アピア店（静岡）

★『スーパーストII』の対戦台ができても，ハメ禁止等のくだらないルールは設けません。当店では，すべての技をだしつくして対戦してほしいと願っています。そこんとこヨロシク！　by RED

P.S ATF-Dさんご来店ありがとうございました。　MKTより

●ゲームプラザイエローハット（愛知）

★申請するほどのゲームが少ないために，穴うめが多いですが，『ニューマンアスレチックス』はおもしろかった。9月から『スーパーストリートファイターII』が入荷しましたが，みなさんの関心は低いようです。

マンモス城インベーダーハウス　大阪
大阪府高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エメラルディア（ノーマル）	7,414,907	DIN-みなもとかりん	Lv.92
エメラルディア（アドベンチャー）	2,986,722	DIN-みなもとかりん	ALL Lv.143
ぷよぷよ	1,157,565	PAI	ALL
ガイアポリス（プリンス）	7,294	PAI	ALL
マッスルボマー（タッグマッチ）	889,000	DIN-TKY-飛葉大陸	ALL アストロ&シーブ
マッスルボマー（タッグマッチ）	861,200	万両狂死郎	ALL ハガー&アストロ
★F／A（フルオート）	2,044,200	SGP-DIN-TNK	ALL，ノーミス 5面，64000
F／A（セミオート）	1,702,000	TBZ	ALL
戦国エース（天外）	1,069,200	TBZ	2-5
グリッドシーカー（B-2AT）	1,702,130	胆石野郎	ALL

ゲーム・スペース姫路　兵庫
兵庫県姫路市駅前町246 姫路神友ビルセンター会館2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（不知火 舞）	353,500	SVR-ADC犯水	ノーマル 不知火
餓狼伝説2（ジューベイ）	1,346,500	べけそば　OR	ALL
V・V	6,599,490	あきれまくり...SVR-水野亜美犯	2周目4面
パロディウスだ!（タコ）	2,401,500	SUR-T.N犯 細い所わからへん!	2周目10面 遠 1周目2ミス
パロディウスだ!（ツインビー）	1,624,000	SUR-T.N犯 アレに弟子入り予定	2周目3面 遠
パロディウスだ!（ペン太）	1,751,500	SUR-T.N犯 もうやらへんで!	2周目4面　遠
パロディウスだ!（タコ1周目点効率）	1,826,200	SUR-T.N犯 オイチかかってこい	遠 付，183まで出す予定。
究極タイガー	833,980	期待の新人? 大教祖犯	エリア99　遠付
テトリス	999,999＋α	SUR-T.N犯	928ラインにてカンスト
出たな!!ツインビー（リバイバル）	2,950,150	SVR-マーキュリー亜美-APC犯水	2周目4面 1周目1ミス

メガテンマック　岡山
岡山県岡山市表町2-7-108　☎086-224-7215

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（ドラ夫）	4,823,800	ラブラブK-NAM 同好会会員NO32	1コインクリア レベル5
サムラスピリッツ（ハオー丸）	598,430	アナ男　よしみちゃん最高ォース!	1コインクリア レベル2 カメ男
スーパーストリートファイターII（ショッキングピンク春麗）	623,400	太肉男丸　やっぱ金八の太肉はでーれー	ばってんマツトシのミソもまったり
スーパーストリートファイターII（黄ザンギF）	196,300	太肉隊長　愛子お姉ちゃん大好きの隊長	4人目のキャミイにぼこぼこの隊長
スーパーストリートファイターII（みどりブラ吉）	268,900	テラをはなれどーするどーする太肉隊長	6人目のフェイロンにズタボロ隊長
スーパーストリートファイターII（ガイル）	12,200	姫ちゃんの同人誌by パブロフはギュー	一人目にすら勝てず，金もない隊長
		今日は急だったんであまりスコアが出な	かったが，来月はもっとガンバろう

TVスポットポテト　大阪
大阪府八尾市東本町3-5-3 プラザサントリア2F　☎0729-93-3931

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルレーサー（ストロンガー）	2,061,480	YANACHAN（無所属（笑））	ALL 10万×7
スーパーストリートファイターII	1,075,300	影の住研-愛玩動物パコパコ君R	ALLザンギエフ 穴ウメ
鮫!鮫!鮫!（1Pver.遠）	19,144,680	AXIOM -H.Y案	45-03（5周目5面）
パロディウスだ!（ツインビー 遠）	2,880,900	M・ZEST -H.M	2-10 3万落ち
達人王（無敵モード使用）	10,000,000＋α	ガムテープ君3日半（常連某氏宅にて）	2-7ON（↑DipSw）
鮫!以下は，フォーリーにて	ポテト壊滅状態。ポテトも	もう少し空気がきれいで，タンやツバが	落ちてなくて，筐体にタバコの
こげ跡ついてなくて，階段・店内でお猿が	たむろってなくて，店員が	動いてくれればいいのにねぇって，それ	ほとんど終わってますがな（笑）
次回あたりから〇ォーリーと合同集計	かな?ほんまたのみますわ	ポテトさん...	
			抗議の空欄

ウィルトークタイトー和歌山店　和歌山
和歌山県和歌山市美園町5-1-8　☎0734-26-1191

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニックウイングス（F-14）	1,079,100	弾よけれたのに...ベンジャミン	2周目7面
ソニックウイングス（IDS）	867,300	第3次大戦のエース おぐらーん	2周目3面
餓狼伝説スペシャル（クラウザー）	698,800	いなみいの最後の"い"は小さい"い"	ギースにキッス♡
サムライスピリッツ（げんあん）	631,330	ジオ〇がおすすめ♡ やな〇くん	ALL?
トリオ・ザ・パンチ	1コインクリア	ORS-Y.O	カマクラくん使用 穴うめだ!ゆるせ
餓狼伝説スペシャル大会（9月25日開催）	参加者のみなさま	ありがとうございました♡	ハイスコアが寒いよう!

ゲームプラザミッキー　広島
広島県広島市南区的場町1-7-2　☎082-822-5361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★餓狼伝説スペシャル（不知火 舞）	2,112,100	舞のコスプレ見て昇天 愛野MDK	ALL 連付 P×30 D×2
餓狼伝説スペシャル（山田十平衛）	1,365,200	まかさま	ALL 連付
ナイトスラッシャーズ（紅葉）	1,313,300	趣味は幼女誘拐 ナコラスカイメンR	ALL
ぐっすんおよよ	2,126,150	ブルセラ評論家 小学生フェチ金さん	ALL
スーパーストリートファイターII（フェイロン）	766,500	死体収集が生きがい エロゲー好きIMP	ALL
スーパーストリートファイターII（キャミー）	100	キャミーのせいで右手が痛い　大島あみ	1面
エメラルディア（ノーマル）	9,999,999	トリオ・ザ・くんち	Lv107で達成
★ゼロチーム（BIG-0）	13,526,360	まかさま	ALL ノーミス

ハイテクセガ神戸　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19　☎078-392-1540

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バーニングライバル（ジャクソン）	1,385,200	YOSHIOま	ALL，遠 ドロー×4
バーニングライバル（しんげん）	351,100	YOSHIOま	ALL，遠 ドロー×8
★アウトランナーズ（香港）	3'18"96	J.G.K.ALL副	マッドパワー完走 以下ギアボタン無
アウトランナーズ（日本）	3'16"38	ベジータま組	マッドパワー完走
アウトランナーズ（中国）	3'15"56	ベジータま組	マッドパワー完走
★アウトランナーズ（スイス）	3'14"34	CSTゆ	マッドパワー完走
アウトランナーズ（アトランティック）	3'18"93	穴楽し〜も〜紅なります!F	マッドパワー完走
★アウトランナーズ（スペイン）	3'14"65	CSTゆ	マッドパワー完走
アウトランナーズ（ケニア）	3'20"26	SDI-NMC	マッドパワー完走
パンクショット	144	J.G.K-ALL副	ALL34-28 30-26-26

日本メカニック　鳥取
鳥取県鳥取市湖山町2-123　☎0857-28-2254

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ニューマンアスレチックス	10"03	デカフォックスきんきょ	TURBODASH
ニューマンアスレチックス	24,670	NOR	INTERCEPTOR
ニューマンアスレチックス	395.3km	NOR	MISSILETOSS
ニューマンアスレチックス	42,350	オクタフォックスきんきょ	NUMANSNIPER
ニューマンアスレチックス	91m26cm	牛乳屋きんきょ	VSEXPRESS
ニューマンアスレチックス	8"51	VIM	TOWERTOPPER
ニューマンアスレチックス	29コ	デカフォックスきんきょ	NOSTOPROCKCHOP
ニューマンアスレチックス	66m18cm	VIM	NIAGARAJUMPS
ガイアポリス（ジェラード・ハイマルス）	12,042	YAS	1コインラスボス
ぐっすんおよよ	1,597,000	YAS	25面

オキモト　広島
広島県広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（山田十平衛）	1,267,800	MAK	ALL
餓狼伝説スペシャル（タン・フー・ルー）	521,100	ALS	ALL
餓狼伝説スペシャル（ビリー・カーン）	404,900	S・S	ALL
餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン）	480,300	HYPER-あむる	11人目
餓狼伝説スペシャル（ローレンス）	288,000	KF	15人目
餓狼伝説スペシャル（ビッグベア）	229,800	I・K	8人目
V・V	17,616,750	JOE	2周ALL
ソニックウイングス（6-WAY）	1,343,600	UTO	2周ALL
達人王	1,711,010	JOE	2の2
スーパーストリートファイターII	9月16日入荷	入荷したけど対戦台じゃスコア出せない	

TAITO INN 001 深江　兵庫
兵庫県神戸市東灘区深江北町4-8-2　☎078-441-2923

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サムライスピリッツ（シャルロット）	833,980	祝カプコン大証一部上場	ALL
サムライスピリッツ（覇王丸）	762,080	祝タイトー東証二部上場	ALL
サムライスピリッツ（服部半蔵）	759,140	ああ，御先祖様!! -D	ALL
サムライスピリッツ（ガルフォード）	730,890	対戦シャルロット撲滅委員会-D	ALL
ワールドヒーローズ2（C・キッド）	8,139,400	闇より出でし者　如月弥生	ALL P×21
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	5,084,900	祝餓狼スペ入荷-D	ALL
スーパーストリートファイターII		入荷しました!	
餓狼伝説スペシャル		入荷しました!	

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（ジョー・ヒガシ）	493,400	別天荒人	ALL
ダブルウイングス	2,978,900	ごっべ	2周ALL ニック使用
エメラルディア（ノーマル）	7,737,466	YAN	LV79
エメラルディア（アドベンチャー）	410,731	RDR(HRS)VTR	8-3

ゲームファンタジアジョイ呉店　広島
広島県呉市中通り4-3-13　☎0823-21-9738

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クイズクレヨンしんちゃん	657,300	OPA	ステージ4の途中78.5%
おいしいパズルはいりませんか	96,000	FOY福	ステージ4の途中
スーパーストリートファイターII	768,900	OPA	ガイル(茶)使用 ALL P×4
ニューマンアスレチックス	10"01	MJO	
ニューマンアスレチックス	20,610	MJO	
ニューマンアスレチックス	409.5	MJO	
ニューマンアスレチックス	37,600	K.H	
ニューマンアスレチックス	86m00	SHM	
ニューマンアスレチックス	10"50	MJO	
ニューマンアスレチックス	29	SHM	

ハーフタイム　兵庫
兵庫県西宮市松籟荘7-21　☎0798-51-1807

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★餓狼伝説スペシャル（アクセル・ホーク）	1,837,100	Legion-XTC不実	ALL 遠必付
餓狼伝説スペシャル（ローレンス）	1,908,100	Legion-KLF	ALL 遠必付
★餓狼伝説スペシャル（タンフールー）	1,874,400	HIZ-ASM	ALL 遠必付
マーシャルチャンピオン（禅）	372,100	俺は，泥棒テリーだ（サンプル参照）	ALL
ストリートファイターIIターボ（リュウ）	1,648,600	1万落ちぐらい HIZ-KGR	ALLパ 遠付 爪×3，R.36
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	9,032,100	大石恵三（菊池 桃子下付き）	ALL 遠付 全パ D×2
ワールドヒーローズ2（キャプテンキッド）	9,023,500	HIZ-ASM	ALL必1本落ち D×8 R.44

ゲームスポットパスカル　岡山
岡山県岡山市表町3-7-5　☎086-234-2332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトランナーズ（オーストラリア）	3'17"60	BKS	ALL 装置付 マッドパワー
アウトランナーズ（スイス）	3'17"37	まだまだイケル! PON	ALL 装置付 マッドパワー
アウトランナーズ（アトランティック）	3'22"74	まだまだイケル! PON	ALL 装置付 マッドパワー
アウトランナーズ（ケニア）	3'19"47	KOH	ALL 装置付 マッドパワー
餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン）	1,282,600	岡崎ウェルカムを去る	1クレALL P×18 リョウなし
ぐっすんおよよ（1P・およよ使用）	2,683,600	おやじマン	1クレALL 最初から
ガイアポリス（1P・エレイン）	13,666	あと100点 UTAビ	1クレALL 最初から，遠付
ガイアポリス（1P・ハイマルス）	13,602	青ザコでねえ〜 SANふ	1クレALL 最初から，遠付
アウトランナーズ（ホンコン）	3'19"37	BKS	ALL 装置付 マッドパワー
アウトランナーズ（スペイン）	3'15"60	SEN	ALL 装置付 マッドパワー

遊ingジャンプ　山口
山口県下松市元町西　☎0833-41-3235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストリートファイターII（リュウ）	1,437,800	一応ボク	ALL タルのがし
スーパーストリートファイターII（ケン）	1,245,800	ZUE	ALL
スーパーストリートファイターII	1,054,700	ZUE	ALL ザンギエフ使用
スーパーストリートファイターII	971,800	ABU	ALL フェイロン使用
餓狼伝説スペシャル（ギース ハワード）	1,183,800	C.T	ALL
シャドーフォース（カイ）	520,270	GIL	ALL 残×1 巻き物×1
ウルフファング（Dコース）	792,830	ZUE	ALL 紫電 レゲーコーナー
ドルアーガの塔	1,027,850	GIL	ALL 残×1 レゲーコーナー

●PC星ヶ丘（愛知）
★当店では，投げハメ禁止等のぬるいルールでお客様の上達を妨げるようなことはしておりません。毎日が真剣勝負です。

●BC京都（京都）
★『メタルホーク』，復活しました。

●タイトーイン002スタジアム（大阪）
★最近常連が約1名いなくなりました。

by　5万円

●TVスポットポテト（大阪）
★遠征される人は，〇ォーリーのほうに来てください。(笑)

●ハーフタイム（兵庫）
★『ナイトストライカー』と『ガンバスター』がなくなり，50インチ大画面プロジェクターが2台入りました。一つは『餓狼SP』で，一つは『サムライスピリッツ』です。みんな遊びにきてね!

担当

●WTT和歌山店（和歌山）
★みんな気合いが入ってねえぞ！ハイスコアに燃えるのだ。11月はおそらく『スーパーストII』の大会になるでしょう。参加者，お待ちしてまーす。

by　ORS-Y，O店長

●PC島大前店（島根）

プレイシティキャロット高松　香川

香川県高松市片原町2-4 細谷ビル1階 ☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（ビリーカン）	584,800	KMM	1CALL
餓狼伝説2（ビッグベア）	1,278,900	KMM	1CALL
スターブレード	1,649,400	CSG-SHI SHOW	1CALL
戦国エース（アイン）	1,774,200	CSG-RUN	1万×5風神×1 1cALL
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	8,830,400	CSG-RUN	パ×22D×2 1cALL
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	8,491,300	R．S	パ×20D×2 1cALL
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	7,964,000	天誅バビロニアII世	パ×18 1cALL
ニューマンアスレチックス	48,000	JAC	NUM N SNIPER
ニューマンアスレチックス	93m28	UCC	VSEXPRESS
ニューマンアスレチックス	34pts	UCC	NOSTOP ROCKCHOP

ウィルトークタイトー高松店　香川

香川県高松市常盤町1-9-1 ☎0878-34-6392

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（山田十平衛）	800,500	TSY	ALL パ×8 ※全機種ノーマル
餓狼伝説スペシャル（不知火 舞）	462,100	KEN	ALL パ×4
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	9,138,500	CSG-RUN	ALLパ D×5
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	8,470,800	R.S	ALL パ×20 D×1
ワールドヒーローズ2（マッスルパワー）	9,732,200	CSG-ラッキーマリ	ALLパ D×2
ワールドヒーローズ2（マキシマム）	8,141,100	TSY	ALL パ×21
スーパーチェイス	5,232,750	HAP	ALL 3ミス
エアーコンバット	76,500	入荷しました	200円だけど
NBA JAM（4P VER）	0	今月の期待作!	おもしろいよ!

ウィルトークタイトー空港通り店　愛媛

愛媛県松山市南斉院町17-5 ウエストビル1F ☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナイトストライカー	89,883,310	FAD-LXSⅧ	Pゾーン ALL P
ナイトストライカー	91,626,800	FAD-LXSⅧ	Qゾーン ALL P
ナイトストライカー	94,712,120	FAD-LXSⅧ	Rゾーン ALL P
ナイトストライカー	92,812,020	FAD-LXSⅧ	Sゾーン ALL P
ナイトストライカー	91,321,570	FAD-LXSⅧ	Tゾーン ALL P
ナイトストライカー	90,301,220	FAD-LXSⅧ	Uゾーン ALL P
戦国エース	1,670,300	SUR-R.T	ALL 源内
クレヨンしんちゃん	2,548,300	あーべ 5009	ALL 92.3%
サンダードラゴン	4,733,300	SUR-LEE	11面（2-3）連なし
餓狼伝説2	1,218,300	SUR-H.G	アンディ ALL

チャレンジバンバン　愛媛

愛媛県松山市道後樋又4-29 ☎0899-24-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★餓狼伝説スペシャル（クラウザー）	1,761,400	暗黒龍	ALL P×21
餓狼伝説スペシャル（キム）	1,751,300	JoJo	ALL P×21
餓狼伝説スペシャル（ジョー東）	1,733,000	東方仗助	ALL P×19
餓狼伝説スペシャル（ビッグ・ベア）	1,632,100	A.T	ALL P×13
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,537,400	わいわい	ALL P×19
餓狼伝説スペシャル（不知火 舞）	1,373,400	光龍	ALL P×13
餓狼伝説スペシャル（山田十平衛）	1,112,800	紫龍	ALL P×12
ぐっすんおよよ	4,616,550	JoJo	ALL
クイズクレヨンしんちゃん	2,936,500	FAD-JAN	ALL 97.4%
V・\	33,129,310	LXSⅧ	2周ALL P

モンキーハウス本館　福岡

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバースレッド	10,040	G.M.C-ぱんだ	ALL 階級A HANS使用
バイオレントストーム	3,721,850	SRQ	ALLボス2段目 WADE使用連有
ポイット（モンスターモード）	431,676	G.M.C-みやさん	WIN 13 L.73
F1スーパーラップ（MTウイリアムズ）	51"15	G.M.C-みやさん	D.P. 200
F1スーパーラップ（MTマクラーレン）	51"65	G.M.C-みやさん	D.P. 200
★爆烈クラッシュレース（スコア）	681,200	G.M.C-みやさん	ALL エレン 9'10"08
爆烈クラッシュレース（タイム）	8'29"75	G.M.C-みやさん	ALL コンテ 541000
★サイキック5	18,916,600	こが	ALL 連有
ボンジャックツイン	R 99+α	G.M.C-KKK	永パ 連有 17837510
おいしいパズルはいりませんか	220,800	G.M.C-みやさん	ALL

ホワイトハウス箱崎店　福岡

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル ☎092-641-9415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,036,100	G.M.C-SPR	ALL 連有
餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	1,147,100	WGFC-MLK	ALL 連有
★ナックルヘッズ（タケシ・フジオカ）	1,025,300	全キャラ百万達成! WGFC-JKR	ALL 連有
★ナックルヘッズ（クリスティン・ミャオ）	1,215,000	WGFC-JKR	ALL 連有
戦国エース（源内）	1,818,100	WGFC-DUE	ALL 連有
戦国エース（アイン）	1,837,000	WGFC-でいりーグ	ALL 連有
アウトランナーズ（ケニア）	3'22"70	Tobby	完走
アウトランナーズ（スイス）	3'16"62	ウーキー福岡支部長 MGFC-UMA	完走
エメラルディア（アドベンチャー）	1,246,748	はいご	8-6面
スーパーストリートファイターII（リュウ）	1,570,600	HALFLING	ALL P×19 爪×3

サブカルチュア　福岡

福岡県筑紫野市二日市宮田町581-6 ☎092-922-6616

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドラリー	79,423	ハードスタートよ EST	1cALL DP 54
ガイアポリス（エレイン・シー）	13,453	女神さまパワー全開ちゃ! ICE	ALL パ未使用 レバー連&連付
ガイアポリス（プリンス）	13,375	皇子は超ドへた ウーキー ICE	ALL パ未使用 レバー連&連付
★ガイアポリス（ガラハッド）	13,387	ガイアするのに電車で2時間 ICE	ALL パ未使用 レバー連&連付
アースジョーカー	1,881,500	ROBOCOP ま	ALL 連なし ジョーカー3使用
★ストリートファイターII（リュウ 連）	1,766,500	あ・み	ALL タル落ち D×70 爪×3
★ストリートファイターII（ケン 連）	1,802,700	れ・い	ALL P×21 D×70 爪×5
★ストリートファイターII（ガイル 連）	2,275,300	う・さ・ぎ	ALL P×∧ D×62 爪×0
★ストリートファイターII（ザンギエフ必連）	1,767,500	み・な・こ連	ALL P×∧ D×52 爪×0
★ストリートファイターII（ダルシム連）	1,876,300	ま・こ・と	ALL P×∧ D×69 爪×8

ゲームスポット大橋　長崎

長崎県長崎市大橋町7-17 ☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サムライスピリッツ	1,042,640	グレート・田中	シャルロット
ファイターズヒストリー	1,097,200	HKS-ターボンズ	ミゾグチ
サムライスピリッツ	1,044,550	のりお	服部半蔵
餓狼伝説2	1,393,800	くんちゃん	キム・カッファン
タントアール	1コインクリア	野田ゼミ男	
シャドーフォース	757,560	サンダー杉本	ブルネット
マーシャルチャンピオン	456,800	予備校の先生	勉強しろよ!
ワールドヒーローズ2	8,243,700	ドラゴン・山本	フウマ
戦国エース	1,405,300	ウキッキー!	犬王丸
アウトランナーズ	3'18"33	せなさま	マッドパワー

ゲームキャロット住吉　長崎

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタモルフィクフォース	130,800	前田 康之	4面
シャドーフォース	272,600	神谷 賢宏	2面
サムライスピリッツ	375,000	大石 利昭	
ダイエットゴーゴー	606,144	品川 哲也	
マッスルボマー	318,030	谷口 聡	
スーパーストリートファイターII	723,601	岡嶋 健一	8人目
サムライスピリッツ	58,300	中村 丈	5人目
餓狼伝説スペシャル	326,700	下釜 貴之	
マクロス	1,617,400	安楽 弘輔	5面
スーパーストリートファイターII	123,406	六倉 真一	3人目

神宮前キャロットハウス　宮崎

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国エース（天外）	1,495,200	MGB-NYA	ALL 残2
エメラルディア（ノーマルモード）	2,399,569	だて女・LDM	L73
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	5,426,900	ハイパー怨夜巫女	ALL
ワールドヒーローズ2（リョウコ）	4,576,000	レイ様	ALL
ニューマンアスレチックス（中村）	10秒00	ショッカー日高	ALL ステージ1
ニューマンアスレチックス（中村）	408.0	ショッカー日高	ALL ステージ3
ニューマンアスレチックス（ハリー）	46,750	MGB-KOB	ALL ステージ4
ニューマンアスレチックス（ハリー）	96m50	MGB-KOB	ALL ステージ5
ニューマンアスレチックス（シャロン）	30pts	DSX-MASTER	ALL ステージ7
ニューマンアスレチックス（シャロン）	65m21	DSX-MASTER	ALL ステージ8

タイトーイン608 トロン　沖縄

沖縄県那覇市安里2-4-2 ☎098-862-9931

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル（ギース）	来月より受付開始	今月より担当が代っ ア申告方法も新しく	たので，ハイスコ なります 608
餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	来月より受付開始	トロンはちろん， ーIIでも申告できる	姉妹店のボイジャ ようになります
餓狼伝説スペシャル（タン・フー・ルー）	来月より受付開始	ボイジャーIIのお客 くお願いします そ	様，どうぞよろし れからそれから，
餓狼伝説スペシャル（ビリー・カーン）	来月より受付開始	従業員のM君は入社 50KG体重が減り	してから1年間で ました ダイエッ
餓狼伝説スペシャル（アクセル・ホーク）	上に同じ	トしたい方はタイト	ーに入ろう
餓狼伝説スペシャル（ローレンス）	上に同じ		
餓狼伝説スペシャル（クラウザー）	上に同じ		
餓狼伝説スペシャル（テリー）	上に同じ		
餓狼伝説スペシャル（アンディー）	上に同じ		
餓狼伝説スペシャル（東ジョー）	時間がない		

★ナムコのOLDゲーム『リブルラブル』と『ゼビウス』が入りました。他にも「これを入れてくれ」というゲームがありましたら，気軽に店員に声をかけてみてください。ひょっとすると意外なゲームが入るかもしれませんよ。

by 岡

●メガテンマック（岡山）

★当店はできてまだ，2か月ほどの新店舗ですが，『スパII』，『ガロスペ』などの新作を豊富に取りそろえております。さらに，ビデオはすべて，50円です。ぜひ表町に来たらマクドナルドの前にある，MEGA-TENMACまで，お越しくださいませ！

●サブカルチュア（福岡）

★『メタモルフィックフォース』／511,800点／マスク1号(MSK)／ALL／クロード／肉×8

●ゲームキャロット住吉（長崎）

★『スーパーストII』対戦台3セット入荷しました。『餓狼伝説SPECIAL』，『サムライスピリッツ』の対戦台もあります。

●タイトーイン608トロン（沖縄）

★担当のU君が突然辞めてしまいました。代わって新担当になりましたTです。一生懸命がんばりますので，よろしくお願いします。

・ビデオゲーム・ CLASSIC GUIDE

クラシック　ガイド

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

ビデオゲーム中古基板情報

ゲーム基板

セガ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ジャンプバグ	32,000円	'81年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
野球格闘リーグマン	178,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
海底大戦争	70,000円	'93年	シューティング	有	有		㈲テクナート
海底大戦争	65,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2☆プロトワン
アンダーカバーコップ	40,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
アンダーカバーコップ	35,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
R・タイプII	15,000円	'年	シューティング	有	有		レクトロン
イメージファイト	15,000円	'90年	シューティング	有	有		レクトロン
エアデュエル	15,000円	'90年	シューティング	有	有		レクトロン
ドラゴンブリード	15,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2☆プロトワン
R・タイプ	12,000円	'87年	シューティング	有	有		レクトロン
大工の源さん	7,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ビジランテ	5,000円	'88年	アクション	有	有		アップル㈱ママトップ内

SNK

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ファンタジー	68,000円	'81年	アクション	無	有		カナヤ商会
ニブラー	65,000円	'83年	アクション	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
餓狼伝説II	15,000円	'93年	アクション	有	有	業務用ネオジオ	㈲テクナート
ストリートスマート	10,000円	'89年	アクション	有	有		アップル㈱ママトップ内
餓狼伝説	10,000円	'92年	アクション	有	有	業務用ネオジオ	㈲テクナート

カネコ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
富士山バスター	25,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
富士山バスター	25,000円	'年	格闘	有	有		ユニオン2☆プロトワン

カプコン

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
スーパーストリートファイターII	209,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
スーパーストリートファイターII	209,000円	'年	格闘	有	有	新品	ユニオン2☆プロトワン
マッスルボマー	98,000円	'年	プロレス	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ストリートファイターIIダッシュターボ	95,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
マッスルボマー	90,000円	'93年	プロレス	有	有		㈲テクナート
ストリートファイターIIダッシュターボ	88,000円	'93年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ストライダー飛竜	78,000円	'89年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
天地を喰らうII	75,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
天地を喰らう	65,000円	'89年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
キャデラックス	65,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ストリートファイターIIダッシュターボ	60,000円	'年	格闘	有	有		ユニオン2☆プロトワン
闘いの挽歌	53,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ストリートファイターIIダッシュ	50,000円	'92年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ストリートファイターIIダッシュ	45,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
ガンスモーク	38,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ブラックドラゴン	35,000円	'87年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
ガンスモーク	35,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2☆プロトワン
キャプテンコマンド	35,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
アレスの翼	30,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会

カプコンCPシステムがパワーアップ！

カプコンのアーケード・ゲームには数年前から，タイトルでいうと『ロストワールド』から，CPシステムというシステム基板が採用されている。これはゲームごとにメインボード上のROMを差し替えるだけでなく，必要とあれば特別な機能を持った別の基板を足して機能アップを図ることもできるというまるでシステム・コンポのような設計思想を持ったシステム。『ファイナルファイト』や『ストリートファイターII（以下ストII）』シリーズは，すべてこのCPシステムが使われている。

このCPシステムが同社の最新作『スーパーストII』からさらにパワーアップし，「CPシステムII」になった。ふだんあまり見る機会もないこの基板をみなさんにご紹介しよう。

▼プラスチックケースに覆われた独特の外観▼

まずは写真を見てほしい。従来のゲーム基板のイメージからはまったくかけ離れた外観。なんと基板全体がプラスチックのケースで覆われ，パッケージングされているのである。CPUやROMはすべて覆いの中。まったく見えないのだ。また，ゲームの難易度やコンティニューなど，ゲームの設定を変更するためのディップ・スイッチも見あたらない。



もっとくわしく見てみると，CPシステムIIは，ハーネスを接続する端子などがあるベース・ユニットと，実際のゲーム・プログラムやキャラクター・データが記録されているROMなどが入っているカートリッジという二つのパーツに分割できるコトがわかる。家庭用ゲームマシンなどの本体にあたるのが，ベース・ユニット部分，ROMカセットにあたるのが上半分のカートリッジ，そう考えてもいいだろう。

▼JAMMAエッジ・コネクタなどがあるベース・ユニット部▼

まずは各ゲームで共通に利用されるはずのベース・ユニットから見てみよう。

同社の『ストII』シリーズは使用するボタンも多く，業界標準のJAMMAエッジ・コネクタ以外にもコネクタを必要とした。この『スーパーストII』に関してもそれは同じで，

ストリートファイターII	30,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
ファイナルファイト	30,000円	'89年	アクション	有	有		(有)テクナート
ストリートファイターIIダッシュ	30,000円	'年	格闘	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ファイナルファイト	29,000円	'90年	格闘	有	有		アップル(株)ママトップ内
ストリートファイター	28,000円	'87年	アクション	有	有		(株)メッセサンオー
ファイナルファイト	28,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ストリートファイターII	25,000円	'年	格闘	有	有		ユニオン2☆プロトワン
戦場の狼	10,000円	'85年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
1942	10,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2☆プロトワン
マッドギア	8,000円	'86年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
F—1ドリーム	7,000円	'90年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ

コナミ

バイオレントストーム	98,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
悪魔城ドラキュラ	85,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
マーシャルチャンピオン	50,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
ガイアポリス	50,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
ツタンカーム	45,000円	'82年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ガイアポリス	45,000円	'年	RPG	有	有		ユニオン2☆プロトワン
グラディウス	30,000円	'85年	シューティング	有	有	電源別	カナヤ商会
ストラテージX	30,000円	'81年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ザ・シンプソンズ	27,000円	'90年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
グラディウスII	25,000円	'88年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
グラディウスII	25,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ゼクセクス	25,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2☆プロトワン
クライムファイターズ2	20,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
グラディウスIII	20,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2☆プロトワン
出たな!ツインビー	18,000円	'91年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ヘクシオン	18,000円	'91年	パズル	有	有		ソフトショップ☆マリオ
出たな!ツインビー	16,000円	'91年	シューティング	有	有		アップル(株)ママトップ内
TMNT	16,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
出たな!ツインビー	16,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2☆プロトワン
パロディウスだ!	16,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2☆プロトワン
クライムファイターズ	15,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
メインスタジアム	12,000円	'90年	野球	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ファイナライザー	10,000円	'85年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
リングの王者	7,000円	'87年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ

ジャレコ

銀河任侠伝	30,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
ソルダム	25,000円	'92年	パズル	有	有		(有)テクナート
ブラスアルファ	25,000円	'89年	シューティング	有	有		(有)テクナート
銀河任侠伝	25,000円	'88年	アクション	有	有		(有)テクナート
魔魅伝説	12,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
ソルダム	8,000円	'92年	パズル	有	有		アップル(株)ママトップ内

セガ

ソニックザヘッジホッグ	125,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
バーニングライバル	100,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
ゴールデンアックスII	70,000円	'92年	アクション	有	有		(有)テクナート
ザクソン	45,000円	'82年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ピットフォールII	35,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
テディーボーイブルース	35,000円	'85年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
フリッキー	35,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
コラムス	30,000円	'90年	パズル	有	有		アップル(株)ママトップ内
シャドーダンサー	23,000円	'88年	アクション	有	有	システム18	(株)メッセサンオー
ボナンザブラザース	15,000円	'年	アクション	有	有	システム24	レクトロン
ゴールデンアックス	15,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ファンタジーゾーン	15,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ガルディア	9,000円	'86年	シューティング	有	有		(株)メッセサンオー

セタ

スーパーリアル麻雀PIV	148,000円	'93年	麻雀	有	有		(有)テクナート
スーパーリアル麻雀PIII	32,000円	'88年	麻雀	有	有		カナヤ商会
スーパーリアル麻雀PII	13,000円	'年	麻雀	有	有		レクトロン

タイトー

アルペンスキー	75,000円	'82年	アクション	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ジャングルキング	65,000円	'82年	アクション	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
トップランキングスターズ	60,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
メタルブラック	55,000円	'91年	シューティング	有	有	F2システム	(株)メッセサンオー
ダイノレックス	50,000円	'92年	アクション	有	有	FII完成品	(有)テクナート
麻雀クエスト	45,000円	'90年	麻雀	有	有	FII完成品	(有)テクナート
アラビアンマジック	45,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
クイックス	35,000円	'81年	アクション	有	有	DIP表なし-12V必要	カナヤ商会
ルナーク	35,000円	'90年	アクション	有	有	FII完成品	(有)テクナート
ダイノレックス	30,000円	'92年	アクション	有	有	新品F2サブボード	レクトロン
アースジョーカー	30,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2☆プロトワン
F2マザー(大基板)	25,000円	'年			有	ソフクなし	レクトロン
バブルボブル	24,000円	'84年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ガルメデス	20,000円	'92年	シューティング	有	有		アップル(株)ママトップ内
究極タイガー	12,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ヒットジアイス	12,000円	'年	ホッケー	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ハレーズコメット	10,000円	'86年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
スーパークイックス	10,000円	'87年	パズル	有	有		ソフトショップ☆マリオ

データイースト

ナイトスラッシャーズ	80,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
エドワードランディ	65,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ファイターズヒストリー	50,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
ファイターズヒストリー	50,000円	'年	格闘	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ファイターズヒストリー	40,000円	'93年	格闘	有	有		アップル(株)ママトップ内
ウルフファング	38,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2☆プロトワン
Bウイング	25,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
B・ウイング	24,000円	'85年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ポケットギャルDX	24,000円	'92年	ビリヤード	有	有		ソフトショップ☆マリオ
空牙	20,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)メッセサンオー
カルノフ	18,000円	'87年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
ロードランナー	15,000円	'年	パズル	有	有	各シリーズあり	ユニオン2☆プロトワン
ロボコップ	10,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2☆プロトワン

テクノスジャパン

シャドーフォース	50,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
シャドーフォース	40,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート

これが『スーパーストII』の基板だ!

by 稲垣宗彦

JAMMAエッジ・コネクタ以外に，拡張I/O端子が用意されている。『スーパーストII』では1p, 2pのキックボタン6個分がこの拡張I/O端子に接続するようになっている。これから先，JAMMAエッジ・コネクタでは足りないほどの多くのボタンを必要とするゲームが登場したときなど，この拡張I/O端子が利用されるのだろう。

「I/O端子」と呼ばれているコトから，スイッチ類だけでなく，例えばゲームモードなどを表示するインジケータなど出力するためのデバイスも接続できるようになっているのかもしれない。拡張I/O端子の隣には，カプコンの純正筐体を使用したときのQサウンド用ラインアウト端子も備えられている。

側面にはボリュームアップ・スイッチ，ボリュームダウン・スイッチ，テスト・スイッチが見える。この三つのボタンの説明はまた後ほど。

▼ゲーム・プログラムやデータはカートリッジの中に▼

一方のカートリッジ部分はというと，ゲームのプログラムやキャラクターのグラフィック・データなどが記録されたROMが入っている。CPシステムIIに対応したちがうゲームに変更する場合は，このカートリッジ部分をまるごと交換するようになっているのだ。したがって，ゲームによっては端子の数などにちがいが出てくるかもしれない。ここで紹介しているものはあくまでも『スーパーストII』のものだと念頭において記事を読んでほしい。

この『スーパーストII』では，レジスタ用の入出力端子，通信用のI/O端子が二つ，そしてコイン・カウンターが装備されている。基板に付属のマニュアルにはこの三つの端子の説明が記載されていないのだが，レジスタ用入出力端子は売り上げの集計に使うためのもの，他の二つのI/O端子は通信対戦などのときに使用するものと推察される。『スーパーストII』ではトーナメント形式での対戦ができるようになっているが，そのときにこの二つの端子を利用するのだろう。

カートリッジ部分でひときわ目を引くのがコイン・カウンター。なんと機械式のカウンターがカートリッジ部分についているのである。このカートリッジでどれだけ遊んだのか，機械的に記録されるようになっているのである。最新の技術で固められ，基板も見られないような構造のカートリッジに機械式のカウンターというちょっとアンバランスな組み合わせがおもしろい。

▼ゲームの設定はソフト上でEEP-ROMに記録▼

先にも書いたように，このCPシステムIIで

テクモ

ファイナルスターフォース	30,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
テキパキ	20,000円	'91年	パズル	有	有		アップル㈱ママトップ内
雷牙	15,000円	'90年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
スターフォース	15,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ワイルドファング	15,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ワールドカップサッカー90	10,000円	'90年	サッカー	有	有		ソフトショップ☆マリオ

東亜プラン

V—V	25,000円	'93年	シューティング	有	有		㈲テクナート
V・V	25,000円	'年	シューティング	有	有	新品	ユニオン2☆プロトワン
ドギューン	20,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
アウトゾーン	20,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート

ナムコ

イシターの復活	200,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
トイポップ	200,000円	'年	パズル	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ワルキューレの伝説	138,000円	'89年	アクションシューティング	有	有	システムII	カナヤ商会
リブルラブル	110,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
ニューマンアスレチック	90,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
グロブダー	85,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ドラゴンバスター	85,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ドルアーガの塔	85,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
リブルラブル	75,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ドラゴンバスター	65,000円	'86年	アクション	有	有		㈲テクナート
バラデューク	60,000円	'85年	アクション	有	有		㈲テクナート
モトス	58,000円	'85年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
リブルラブル	50,000円	'93年	陣取	有	有		アップル㈱ママトップ内
ナックルヘッズ	50,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
ワルキューレの伝説	48,000円	'89年	アクション	有	有	S—IIロムキット	レクトロン
ドラゴンバスター	48,000円	'84年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
スーパーワールドコート	45,000円	'92年	テニス	有	有		㈲テクナート
パックマニア	40,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ワルキューレの伝説	38,000円	'89年	アクション	有	有	ROM	ソフトショップ☆マリオ
メルヘンメイズ	35,000円	'88年	アクション	有	有	S—I	レクトロン
フェリオス	35,000円	'89年	シューティング	有	有	S—IIロムキット	レクトロン
スプラッターハウス	35,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2☆プロトワン
ナックルヘッズ	35,000円	'年	格闘	有	有		ユニオン2☆プロトワン
マッピー	30,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
スプラックーハウス	30,000円	'88年	アクション	有	有	S—I	レクトロン
F/A	30,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
メルヘンメイズ	30,000円	'年	アクション	有	有	SYS I ROM	ユニオン2☆プロトワン
スーパーパックマン	28,000円	'83年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
未来忍者	25,000円	'年	アクション	有	有	S2IIロムキット	レクトロン
パックマン	24,000円	'82年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ギャプラス	23,000円	'85年	シューティング	有	有		レクトロン
スプラッターハウス	22,000円	'88年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
源平討魔伝	22,000円	'86年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ブレイザー	20,000円	'年	シューティング	有	有	S I ROMキット新品	レクトロン
オーダイン	20,000円	'88年	シューティング	有	有	S—IIロムキット	レクトロン
ゼビウス	20,000円	'82年	シューティング	有	有		㈲テクナート
未来忍者	15,000円	'90年	アクション	有	有	ROM	ソフトショップ☆マリオ
エクスバニア	12,000円	'92年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
ドラゴンセイバー	8,000円	'89年	シューティング	有	有	ROM	ソフトショップ☆マリオ
システムIボード	5,000円	'86年					ソフトショップ☆マリオ

日本物産

レジオン	10,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲テクナート

任天堂

ドンキーコング3	25,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会

バンプレスト

機動戦士ガンダム	65,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
ウルトラ闘魂伝説	40,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
ウルトラマン具楽部	20,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート

ビデオシステム

スーパーバレーボール91	15,000円	'91年	スポーツ	有	有		㈱メッセサンオー

フレイム

ロードランナー	25,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会

ミッチェル

チャタンヤラクーシャンク	28,000円	'92年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー

UPL

ミュータントナイト	40,000円	'87年	アクション	無	有		カナヤ商会

ユニバーサル

レディーバグ	30,000円	'81年	アクション	有	有		カナヤ商会
ミスターDOワイルドライド	25,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会

■アップル 〒420 静岡県静岡市東千代田1-7-8 ㈱ママトップ内 ☎054-263-2406
■㈲テクナート 〒556 大阪市浪速区日本橋2-10-13 ☎06-643-7641
■メッセサンオー 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■ソフトショップ★マリオ 〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■カナヤ商会 〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272
■ユニオン2★プロトワン 〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 SEMビル3F ☎06-649-4080
■レクトロン 〒578 大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13 ☎06-747-2028

は通常の基板に見られるようなディップ・スイッチが見あたらない。難易度の設定やプレイ料金の設定などは，ソフト的に筐体のモニタを見ながら行なうようになっているのである。

純正筐体やテスト・スイッチがある筐体を使用しているときには，その筐体のテスト・スイッチを押すと，また，そうでない場合はベース・ユニット部分にあるテスト・スイッチを押すことによって，テスト・メニューに入ることができる。

このテスト・メニューでは，各コントロール・スイッチや，基板に搭載されているメモリのチェックなどが行なえるようになる。画面調整用のクロスハッチを表示したりといったコトもこのテスト・メニューで表示できる。

テスト・メニューからシステム・コンフィギュレーションを選択すると，ゲーム内容に関する設定に入れる。設定項目はプレイ料金，ゲーム難易度，ステレオ（Qサウンド）かモノラルかのサウンド・モード，2p側からゲームをはじめられるかどうか，といったコトを設定できる。

ベース・ユニットの説明のトコロで触れたボリューム・スイッチについてだが，通常のゲーム基板では基板に半田付けされた可変抵抗でゲームの音量を調整するようになっているのだが，このCPシステムIIではアップとダウン，二つのボタンで調整するようになっている。

CPシステムIIでは，プレイ料金やゲームの難易度，サウンドのボリュームなど，ユーザーの手で変更できる設定は，すべてバッテリーでバックアップされたEEP-ROMに記録されるようになっている。従来のようにディップ・スイッチが表にでていないかわりに，このように先進的な構造で設定を行なえるようになっているのである。

▼最後に▼

CPシステムは，例えばナムコのシステムIやシステムIIのように，ROMを買ってきて自分で差し替えて別のゲームを楽しむ，という手軽さはなく，別のゲームに変更する場合はカプコンに基板を送って変更してもらわなくてはならないという独特のサポート体制をとっている。確かにユーザーが交換するコトによるトラブルは避けられるが，安価に複数のゲームを楽しむというシステム基板としてのメリットがあまり感じられないというデメリットはあった。『スーパーストII』から採用されているこのCPシステムIIでは，カートリッジとしてパッケージされているため，このカートリッジ部分さえ手に入ればユーザーがゲームを交換するコトも可能である。

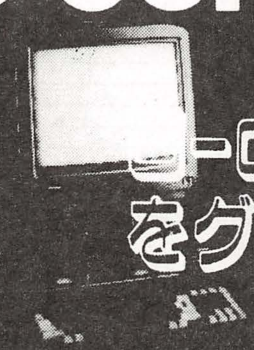
ちなみに，このパッケージは頭を潰したネジや封印シールによって厳重に止められている。封印シールをはがしてしまうとメーカー修理がいっさいしてもらえないとマニュアルには明記されていて，実質的にユーザーが分解するコトは不可能に近い。

このCPシステムIIを使って，これから先，どんなゲームが登場するのか，楽しみである。

取材協力：㈱キョーワインターナショナル（〒141 東京都品川区北品川5-6-23 ☎03-3448-8070）

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすの数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR201H3	55,000円	有	無	有	有	3		DYNA
PC-100	29,800円	有	無	有	有	3	ディスプレイ付	イシダ釧路
PC-9821AP/U2	359,800円	有		有	有	5		㈱ソフマップ
PC-9821Ap/U2	329,800円	有	無	有	有	5	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-9821Ap/M2	310,000円	有	有	無	有	4	5″モデム	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NX/C	298,000円	有	有	有	有	5		スポット・タニガキ
PC-9821As/U2	265,000円	有	無	有	有	4	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
PC-9801NA/C	265,000円	有	有	有	有	4	486カラーノート	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA/C	259,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-9801NA/C	249,800円	有	有	有	有	5	未開封品	アイツー東京店
PC-9801BA/U6	231,800円	有		有	有	5		㈱ソフマップ
PC-9801NC	199,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-H98S/8-002	199,800円	有	有	有	有	5		㈱ウェーブアイ湘南台店
PC-9801BA/U6	198,000円	有	無	有	有	4	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
PC-9801NA40	189,800円	有	無	有	有	5		㈱SRGスタンバイ1号店
PC-9801NS/T80	188,000円	有	有	有	有	5	未使用品	㈱メディアショップハイランド
PC-9801NS/T	180,000円	有	有	有	有	5	40MBHDD, 2MBRAM付	オガワムセン
PC-9801NA	179,800円	有	無	有	有	5		㈱SRGスタンバイ1号店
PC-9801NS/R	168,000円	有	有	有	有	5	3カ月保証	スポット・タニガキ
PC-9801DA/U7	159,800円	有	無	無	有	4	当社6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ名古屋店
PC-9801NS/L	158,000円	有	有	有	有	5	3カ月保証	スポット・タニガキ
PC-9801NS/R	145,000円	有	無	有	有	4	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
PC-9801DA5	145,000円	有	有	有	有	4		㈱コンピュータバンク
PC-9801NS/R	143,800円	有	無	有	有	5	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-9801DA/U5	140,000円	有	無	有	有	3		DYNA
PC-9801DA5	139,800円	有	無	無	有	4	当社6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ名古屋店
PC-9801CS	139,800円	有	無	無	有	4	当社6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ名古屋店
PC-9801NS/12	139,800円	有	有	有	有	5	未開封品	アイツー東京店
PC-9801LX4	138,000円	無	無	有	無	3	20MBHDD内蔵	ラルズプラザパソコンランド
PC-9801FA2	130,000円	有	有	有	有	4	新潟店在庫	JAM上越
PC-9801FA2	129,800円	有	有	有	有	4		アイツー東京店
PC-9801DA2	129,800円	有	無	有	有	3	4MB増設, 120MBHDD付	コレクション
PC-9801BX/U2	129,000円	有	有	有	有	5	3カ月保証	スポット・タニガキ
PC-9801NS/T	128,000円	有	有	有	有	5	40MBHDD4MBRAM実装済	パソコンショップコナン前橋店
PC-9801NS/E	128,000円	有	有	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801NS/T	128,000円	有	有	有	有	4	コプロ付	アイツー東京店
PC-9801NS/T	125,000円	有	無	有	有	4	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
PC-9801RA21	125,000円	有	有	無	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801US	125,000円	有	有	有	有	5	3カ月保証	スポット・タニガキ
PC-9801CS2	120,000円	有	無	無	有	3	当社6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-9801HA	120,000円	有	有	有	有	5	メルコRJF-1250付	オガワムセン
PC-9801DX2	120,000円	有	有	有	有	5	メルコEDX-4000付	オガワムセン
PC-9801NS/T	119,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-9801DA/U2	110,000円	有	無	有	有	4	新潟店在庫	JAM上越
PC-9801RA51	110,000円	有	無	無	有	4	3カ月保証	スポット・タニガキ
PC-9801NS	109,000円	有	無	有	有	3		DYNA
PC-9801DA2	107,800円	有		有	有	3		㈱ソフマップ
PC-9801DA2	99,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-9801DA2	99,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-9801VX41	98,000円	無	無	無	無	4	40MHD内蔵	ラルズプラザパソコンランド
PC-9801VX21	98,000円	無	無	無	無	4	486にグレードアップ	ラルズプラザパソコンランド
PC-9801RA51	95,800円	無	無	無	無	4	東京海上動産保険1年付, 内蔵40MBHDD	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-9801RA2	95,000円	無	無	無	有	4	3MRAM付	西神戸マイコンイ㈱
PC-9801RS51	94,800円	無	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-98RL2	94,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-9801FS2	93,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-9801RX21	85,000円	有	有	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801RX4	80,000円	有	無	有	有	5	20MBHDDあり	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-9801DX2	78,000円	有	無	有	有	4	上越店在庫	JAM上越
PC-9801VX21	78,000円	無	無	無	無	4		ラルズプラザパソコンランド
PC-9801NL	78,000円	有	有	有	有	5	限定品	㈱コンピュータバンク
PC-9801NS	78,000円	有	無	有	有	3		アイツー東京店
PC-98XLダブル	78,000円	有	有	無	有	3	40MHD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RX21	70,000円	有	無	無	有	4	サウンドボード付	オガワムセン
PC-9801N	69,800円	有	無	有	有	3	当社6ケ月保証, 本体内蔵モデム付	㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-9801NV	69,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-9801DX1U2	69,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-9801NV	69,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-9801NL	64,800円	有	有	有	有	4	展示品	MEDIA旭川
PC-9801VX41	62,000円	無	有	無	有	3	HDD内蔵モデル	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801UV21	55,000円	無	無	有	無	3		DYNA
PC-9801N	54,800円	有	無	無	有	3	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-9801N	54,800円	有	無	無	有	3	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-9801RX2	54,800円	有		無	有	3		㈱ソフマップ
PC-9801n	49,800円	有	無	無	有	3		イシダ釧路
PC-9801LV22	49,800円	有	無	有	有	4	バッテリパック欠品	㈱ウェーブアイ湘南台店

PC-9801N	49,800円	有	無	有	有	5		ＭＥＤＩＡ旭川
PC-9801N	49,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801UV11	48,000円	有	無	無	有	3	上越店在庫	ＪＡＭ上越
PC-9801DO	48,000円	無	無	無	無	4		ラルズプラザパソコンランド
PC-9801VM	39,800円	有	無	有	有	3	当社6ケ月保証FM音源ボード512色ボード増RAM	㈱ＯＡシステムプラザ仙台店
PC-9801VM2	39,800円	無	無	有	無	3		ＤＹＮＡ
PC-98HA	39,800円	有	有	無	有	4		９８ＢＯＸ
PC-9801VX21	39,800円	無	無	無	有	3	ジャック品	㈱ＳＲＧスタンバイ１号店
PC-9801VX21	39,800円	無	無	無	有	3	東京海上動産保険1年付	㈱ＳＲＧスタンバイ２号店
PC-9801VM21	39,800円	有	無	無	有	3	サウンドボード付	コレクション
PC-9801DO	39,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VM11	39,000円	無	無	無	有	4	3カ月保証	スポット・タニガキ
PC-9801UV2	38,000円	有	有	無	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-98XAセット	31,800円	無	無	無	有	2	本体当社6ケ月保証モニタはなし	㈱ＯＡシステムプラザ仙台店
PC-9801UV2	29,800円	有	無	無	有	3		イシダ釧路
PC-9801VM21	29,800円	無	無	無	有	2	ジャンク品	㈱ＳＲＧスタンバイ２号店
PC-9801VM2	28,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコンイ㈱
PC-9801UV11	24,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VM2	23,800円	有	無	有	有	2	16色ボードメモリボード付	アイツー東京店
PC-8801MA	27,800円	有	無	無	有	4	2HD/2D	コレクション
PC-8801MC2	18,000円	有	有	無	有	3	CD-ROM搭載	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8801FH	14,800円	有	無	無	有	2		アイツー東京店
PC-8801MH/30	12,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8801FH/30	9,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8801FR	5,000円	無	無	有	有	3		イシダ釧路
PC-8001MKⅡ	15,000円	有	無	有	無	2	14″カラーモニター付	オガワムセン
PC-8001	10,000円	無	無	無	無	2	14″カラーモニター付	オガワムセン

ＩＢＭ

ThinkPad550BJ(YVB)	268,000円	有	無	有	有	5		㈱ソフマップ本店５Ｆ
ThinkPad550BJ(Y01)	198,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフマップ本店５Ｆ
PS/55Z 30V	185,000円	有	無	無	有			㈱ソフマップ本店５Ｆ
PS/55note SV4	127,500円	有	無	有	有	4		㈱ソフマップ本店５Ｆ
PS/V2405W01	98,000円	有	無	有	有	4	ハードディスク100MB	㈱ソフマップ本店５Ｆ

Ａｐｐｌｅ

パワーブック165C	32[illegible],[illegible]00円	有	有	有	有	5	RAM4M, HD80	㈲アイザワ時計店
マッキントッシュⅡVX	298,000円	有	有	有	有	5	RAM20M, HD160,CD-ROM	㈲アイザワ時計店
マッキントッシュⅡsi 4MB HD80	198,000円	有	有	有	有	5		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
マッキントッシュLC	150,000円	有	有	有	有	5		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
マックカラークラシック	118,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	㈱コスモス
MAC Clasic	100,000円	有	有	有	有	5	40MHDD内蔵	オガワムセン
マッキントッシュクラシックHD45	99,800円	有	有	有	有	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
MACⅡ5/40HD	78,000円	無	無	無	有	3	拡張KB付	ユニオンコンピューターネットワーク
MAC LCⅡ6/40HD	64,800円	有	無	有	有	5	アップグレード品	ユニオンコンピューターネットワーク
MAC PLUS1MB	24,800円	無	無	無	無	3		ユニオンコンピューターネットワーク

ＥＰＳＯＮ

PC-486GR2E	207,800円	有		無	有	4		㈱ソフマップ
PC-486GR＋5	199,800円	有	有	有	有	5		㈱ウェーブアイ湘南台店
PC-386NAR2	158,000円	有	有	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-486P2	150,000円	有	有	有	有	5	14″カラーモニター付,展示品	オガワムセン
PC-486GR3	139,800円	有	無	有	有	5	東京海上動産保険1年付	㈱ＳＲＧスタンバイ１号店
PC-486GR5	138,000円	有	無	有	有	4	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
PC-486P2	128,000円	有	有	有	有	5		パソコンショプコナン前橋店
PC-486P2	128,000円	有	有	有	有	5	RAM4M増設済	㈲アイザワ時計店
PC-386NAR2	128,000円	有	有	有	有	5	展示品	オガワムセン
PC-486P2	124,000円	有	有	有	有	5		㈱ウェーブアイ湘南台店
PC-386NAR2	120,000円	有	無	有	有	4	新潟店在庫	ＪＡＭ上越
PC-486GF2	118,000円	有	有	有	有	5		パソコンショプコナン前橋店
PC-386NAR2	118,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386GE5	100,000円	有	有	有	有	5	長岡店在庫	ＪＡＭ上越
PC-386S-STD	99,800円	有	有	有	有	5	メーカー保証1年	㈱ＯＡシステムプラザ名古屋店
PC-286LS	99,800円	有	有	無	有	4		９８ＢＯＸ
PC-386S-STD	98,000円	有	有	有	有	5	在庫処分品	㈱ＯＡシステムプラザ仙台店
PC-386M	89,800円	有	無	有	有	3		イシダ釧路
PC-286LS-H20	88,000円	有	無	有	有	3	当社6ケ月保証	㈱ＯＡシステムプラザ仙台店
PC-386NWR2	85,000円	有	無	有	有	4		オガワムセン
PC-386S-U	84,800円	有	有	無	有	3	3.5″モデル	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386GS2	80,000円	有	無	無	有	3	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
PC-286C	80,000円	有	有	有	有	5		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-286BOOK	79,800円	無	無	無	有	3		イシダ釧路
PC-286BOOK-H20	79,800円	無	無	無	有	3		イシダ釧路
PC-386NOTEW	78,000円	有	無	有	有	3	当社6ケ月保証4MRAM付	㈱ＯＡシステムプラザ仙台店
PC-286BOOK	74,800円	有	無	有	有	5	コプロ付	ＭＥＤＩＡ旭川
PC-286VS-STD	70,000円	有	無	無	有	3	長岡店在庫	ＪＡＭ上越
PC-286VF-STD	69,800円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-386GE2	69,800円	有		有	有	3		㈱ソフマップ
PC-286X	68,000円	有	無	有	有	3	当社6ケ月保証	㈱ＯＡシステムプラザ仙台店
PC-386GE5	68,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386NOTEA	66,000円	有	無	無	有	3		アイツー東京店
PC-CLUB	59,800円	有	有	無	有	4		９８ＢＯＸ
PC-386NOTEA	59,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286VG-STD	55,000円	無	無	無	有	3	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
PC-286VF-STD	50,000円	有	無	有	有	3	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
PC-286VG	49,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286VF	48,000円	無	無	無	有	5		西神戸マイコンイ㈱
PC-286VJ5	45,800円	有	無	無	有	4		アイツー東京店
PC-286US STD	45,000円	有	無	無	有	4		オガワムセン
PC-286VS-STD	44,800円	有		無	有	3		㈱ソフマップ
PC-286VE-STD	43,800円	有	有	無	有	3	FM音源付	アイツー東京店
PC-286C STD	40,000円	有	無	無	有	4	PC-CLUB	オガワムセン
PC-286-STD	38,800円	有	無	有	有	3		アイツー東京店
PC-CLUB	35,000円	有	無	無	有	3	長岡店在庫	ＪＡＭ上越
PC-286VE	34,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286U	24,800円	有	有	無	有	3	3.5″モデル	ユニオンコンピューターネットワーク
WORD BANK NOTE	19,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

ＣＯＭＰＡＱ

ProLinec4 50modeL720	198,000円	有	無	無	有	3		㈱ソフマップ本店５Ｆ
ProLinea4/258mode1	88,000円	有	無	有	有	5		㈱ソフマップ本店５Ｆ

ＳＨＡＲＰ

X68030	259,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱ＳＲＧスタンバイ１号店
X68030	225,000円	有	有	有	有	5		アイツー東京店
RED ZOON+MK-FD1	180,000円	有	有	有	有	5	満開と取引あります	㈱ＯＡシステムプラザ仙台店
X68000EXPERT HD	118,000円	有	有	有	有	5	展示品, 40MHD内蔵	ＭＥＤＩＡ旭川
X68000SUPER	118,000円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
X68000ACE HD	99,800円	有	有	有	有	5	HDD20MB	㈱ウェーブアイ湘南台店
X68000EXPERTⅡ	94,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱ＳＲＧスタンバイ１号店
X68000EXPERT	78,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
X68000PROⅡ	65,800円	有	有	有	有	4		アイツー東京店
X68000EXPERT	59,800円	有	無	有	有	3	付属ディスクのみ無	コレクション
X68000PRO	58,000円	有	有	有	有	4		アイツー東京店
X68000ACE HD	54,800円	有	無	有	有	4	1MBメモリ付	アイツー東京店
X68000ACE	54,800円	有	有	有	有	4	1M	ユニオンコンピューターネットワーク
X68000	49,800円	有	有	無	有	3	1M	ユニオンコンピューターネットワーク
X1ターボⅡ	25,000円	無	無	無	無	3	委託品	㈲アイザワ時計店
X1ターボ	20,000円	無	無	無	無	3	委託品	㈲アイザワ時計店
CZ-612C-BK	99,800円	有	有	有	有	5	メーカー保証1年	㈱ＯＡシステムプラザ名古屋店

ＳＥＧＡ

TERADRIVE/3	34,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

ＤＥＬＬ

486P/50	178,000円	有	無	有	有	4		㈱ソフマップ本店５Ｆ

東芝

EVS001WN	148,000円	有	有	有	有	5	未開封品	アイツー東京店
J31SX4VW	98,000円	有	無	有	有	4		アイツー東京店
J31EZ001	78,000円	有	無	無	有	3		アイツー東京店
J3100SS002	59,800円	有	有	無	有	4		９８ＢＯＸ
J-3100SL-002	29,800円	有	無	有	有	3		イシダ釧路

Ｐａｎａｓｏｎｉｃ

FS-A1ST	34,800円	有	有	有	有	4		アイツー東京店

日立

PROSET30D	64,800円	有	有	有	有	4	20MHD付	ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

FM TOWNSⅡHR20	229,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱ＳＲＧスタンバイ１号店
FM TOWNSⅡCX20	198,000円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱ＳＲＧスタンバイ１号店
FM TOWNSⅡUR20	174,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱ＳＲＧスタンバイ１号店
FM TOWNSⅡHR20	149,800円	有	有	有	有	5		㈱ウェーブアイ湘南台店
FM TOWNSⅡUX20	125,000円	有	有	有	有	5	新品	ＭＥＤＩＡ旭川
FM TOWNS-10Fセット	120,000円	有	有	有	有	5	DP533＋KB105付	オガワムセン
FM TOWNS2Fセット	118,000円	有	有	無	有	4	CRT, KB付	ユニオンコンピューターネットワーク
FM TOWNSUX20	115,000円	有	有	有	有	5		アイツー東京店
FM TOWNSⅡUX20	109,800円	有	有	有	有	5		㈱ウェーブアイ湘南台店
FM TOWNS80H	99,800円	有	無	無	有	4	当社3ケ月保証FMT-KB101(キーボードL5)付	㈱ＯＡシステムプラザ名古屋店
FM TOWNS20F	99,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱ＳＲＧスタンバイ１号店
FM TOWNSⅡUX20	99,800円	有	無	有	有	4	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
FM TOWNS20F	99,800円	有	有	有	有	5	テンキーボード付	㈱メディアショップハイランド
FM TOWNSUX20	99,800円	有	有	無	有	3		アイツー東京店
FM TOWNSUX10	89,800円	有	有	無	有	4	1FDDモデル	ユニオンコンピューターネットワーク
FM TOWNS UG10	79,800円	有	無	無	有	3	当社6ケ月保証	㈱ＯＡシステムプラザ仙台店

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM TOWNS20F	79,800円	有	無	無	有	3	キーボード付	コレクション
FM TOWNS	74,800円	有	有	有	有	4		アイツー東京店
FM MARTY	69,800円	有	有	有	有	5	TOWNSソフト動きます	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
FM MARTY	58,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
FM MARTY	48,000円	有	有	有	有	4		アイツー東京店
FM MARTY	45,800円	有	有	有	有	5	マーティー	㈱ウェーブアイ湘南台店
FM MARTY	45,800円	有	無	有	有	4		コレクション
FMR-50FX	39,800円	無	無	無	有	3		イシダ釧路
FMR-NBC14	39,800円	有	無	有	有	3		イシダ釧路
FMR-CARD	38,000円	有	無	有	有	4	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
F9455L1+F9450II+FACOM9454L2	10,000円	無	無	無	無	1	ファコム本体，モニター，プリンターセット	㈱ソフマップ5—1

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-A1ST	34,800円	有	無	有	有	4	MSXターボ	コレクション
FS-A1WX	17,800円	無	無	無	無	3	AVケーブル付	コレクション

MITAC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
4060T M 8MB 200HD	198,000円	有	無	有	有	3		㈱ソフマップ本店5F

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5925L	68,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201V2	59,800円	有	無	有	有	3		DYNA
PC-KH1511	59,800円	有	有	有	有	5	展示品	MEDIA旭川
PC-KH1711	148,000円	有	有	有	有	5	メーカー保証1年	㈱OAシステムプラザ名古屋店
PC-TV454	59,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-TV452	59,800円	無	有	無	無	4	リモコン無	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV453	59,800円	無	有	無	無	4	リモコン無	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV455	58,000円	有	有	無	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-KD1511	54,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-KD1522	49,800円	有	無	有	有	5	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-KD1521	48,000円	有	有	有	有	4		アイツー東京店
PC-TV352	48,000円	無	有	無	無	3	リコン無	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD881	45,800円	有	無	有	有	4		アイツー東京店
PC-TV352	45,000円	無	無	無	無	3	リモコン無	ラルズプラザパソコンランド
C-15M319	39,800円	無	無	無	無	3		イシダ釧路
PC-KD882	39,800円	無	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-TV353	39,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-KD882	39,800円	無		無	有	3		㈱ソフマップ
PC-KD854N	32,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV352	29,800円	無	無	有	有	3		DYNA
PC-KD862	29,800円	有	有	無	有	3		アイツー東京店
PC-KD852	24,800円	有	有	有	有	3		イシダ釧路
PC-KD854	24,800円	無	無	無	有	3	スタンドバイ保証1ケ月付	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-KD854N	19,800円	無	無	無	無	4	ケーブル，テレビ台付	コレクション
PC-KD851	19,000円	無	無	無	無	2		㈱ソフマップ5—1
PC-KD551	5,980円	無	無	無	有	2		㈱ソフマップ5—1

APPLE

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
アップル16インチカラーモニー	190,000円	有	有	有	有	5		パソコンショプコナン前橋店

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
マッキントッシュ13インチモニター	90,000円	有	有	有	有	5		㈲アイザワ時計店

IDEXON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SF-7315A	45,000円	有	有	有	有	5		スポット・タニガキ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-286CD2	31,800円	無	無	無	有	3		アイツー東京店

サンヨー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CMT-A14H2	26,800円	無	有	無	有	4		㈱ソフマップ5—1

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-606D	39,800円	有	有	無	有	4		アイツー東京店
CZ-801DS	29,800円	無	無	無	無	4		㈲アイザワ時計店
14M-132	9,800円	無	無	無	無	3		イシダ釧路
CZ-601D	39,800円	無	無	無	無	3	X68000用	コレクション

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMTDP-5351	56,800円	有	有	有	有	4		アイツー東京店
FMT-DP531	31,800円	無	無	無	有	4	当社3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ名古屋店

三菱

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
JUM-1471AN	59,800円	無	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ2号店
M6316	49,800円	無	有	無	有	4	マルチスキャン	ユニオンコンピューターネットワーク
FA34WEX	49,800円	無	有	無	有	4	マルチスキャン	ユニオンコンピューターネットワーク
XC-1498C II	45,000円	有	有	有	有	5		スポット・タニガキ
XC-98U3	36,800円	有	有	無	有	4	98，VGA	ユニオンコンピューターネットワーク
XC-1498C II	34,800円	無		有	有	3		㈱ソフマップ
XC-1498C II	30,000円	無	無	有	有	3	新潟店在庫	JAM上越

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9881N	25,000円					3	8″FDD	DYNA

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FT-180DB	49,000円	有	有	有	有	5		西神戸マイコンイ㈱
SR-80	35,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコンイ㈱
CFLAT40	25,000円	有	無	無	有	4		西神戸マイコンイ㈱

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HDD40R	25,000円	無	無	有	有	4		西神戸マイコンイ㈱

コンピュータリサーチ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CRC-MH4B	25,000円	無	無	無	有	5		西神戸マイコンイ㈱

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-6FD5	29,800円	有	有	有	有	5	展示品処分	㈱コスモス

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HBD-F1	9,800円	無	無	無	無	3	MSX用ドライブ	コレクション

ツクモ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TS-3ER	12,000円	無	無	無	有	4	3.5シングル	スポット・タニガキ

プリンタ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR602	128,000円	無	無	無	無	3		ラルズプラザパソコンランド
PC-PR201X	98,000円	無	無	無	無	4		ラルズプラザパソコンランド
PC-PR201X	89,800円	有	無	無	有	4	当社3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ名古屋店
PC-PR201/80A	72,000円	有		無	有	3	限定特価品	㈱ソフマップ
PC-PR201J	65,000円	有	有	無	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-PR201V2	58,000円	有	有	無	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-PR101E	49,800円	無	無	無	無	3		イシダ釧路
PC-PR201GS	40,000円	無	無	無	有	4	3カ月保証	スポット・タニガキ
PC-PR201G	35,000円	無	無	無	有	4	3カ月保証	スポット・タニガキ
PC-PR150VH	34,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR150N	33,000円	有	有	有	有	5	3カ月保証	スポット・タニガキ
PC-PR100/40	29,800円	有	有	有	有	5	80桁ドットプリンター，新品	MEDIA旭川
NEC360	15,000円	有	無	無	有	3	ディジーホイールプリンタ	アイツー東京店
PC-PR101T	9,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコンイ㈱
PC-8822	5,000円	無	無	無	無	3	トラクタ付，3カ月保証	スポット・タニガキ
PC-8822	3,000円	無	無	無	無	1		㈱ソフマップ5—1

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
スタイルライター	70,000円	有	有	有	有	5		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LP-2000	110,000円	有	有	有	有	5		パソコンショプコナン前橋店
AP-1000PC	59,800円	有	無	有	有	5	東京海上動産保険1年付，シートフィーダ付	㈱SRGスタンバイ2号店
HG-2500	49,800円	無	無	無	無	3		イシダ釧路
AP-1000PC	45,800円	有	有	有	有	5		㈱ウェーブアイ湘南台店
AP-1000	38,000円	有	有	有	有	5		アイツー東京店
AP-700	32,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
AP-900PC	32,000円	有	有	有	有	3		パソコンショプコナン前橋店
AP-300	25,000円	有	無	有	無	5	新品インク5本付	㈲アイザワ時計店

キヤノン

LBP-B406	69,800円	無	無	無	有	4	PC-PR201Mシミュレーション N5200シミュレーション 当社3ケ月保証	㈲OAシステムプラザ名古屋店
BJ-130J	55,000円	有	無	有	有	5	3カ月保証	スポット・タニガキ

SHARP

IO-730	69,800円	有	無	有	有	4		MEDIA旭川
IO-735X	68,000円	有	無	無	有	4	インクカートリッジ7色付	アイツー東京店
IO-735X	59,800円	有	有	無	有	3		㈱ソフマップ5—1
CZ-8PC5	38,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-8PG2	29,800円	有	無	有	有	4		アイツー東京店
CZ-8PC3	19,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-8PC3	18,000円	無	無	無	有	4		アイツー東京店

スター

TR-24CL	14,800円	有	有	有	有	4		アイツー東京店
JJ-100A	30,000円	有	有	有	有	4		オガワムセン

セイコー

BL-230	5,000円	有	無	有	有	3		㈱ソフマップ5—1

東芝

PR-48	14,800円	無	無	無	有	4		アイツー東京店

富士通

FM-PR356	69,800円	無	無	無	無	3		イシダ釧路
FACOM 6123GA2	69,800円	無	無	無	無	3		イシダ釧路
FP-150FX	31,800円	有	有	有	有	5		アイツー東京店
FMPR-204B	29,800円	有	有	無	有	5	ケーブル付	㈲メディアショップハイランド
FMPR-351	24,800円	有	無	有	有	3		アイツー東京店
FMPR-353A	19,800円	有	無	有	有	3		アイツー東京店
MB274102	2,000円	無	無	無	無	1		㈱ソフマップ5—1

ローランド

RP-11	39,800円	有	有	有	有	4	スケッチメイト	㈱ウェーブアイ湘南台店

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PWP-5SV	128,000円	有	有	有	有	5	新品	㈲メディアショップハイランド
PWP-5SH	125,000円	有	有	有	有	5		スポット・タニガキ
PWP-7SR	110,000円	有	有	有	有	5	文豪ミニ7	パソコンショプコナン前橋店
文豪ミニ5CARYWORD	39,800円	有	無	無	有	3		イシダ釧路
文豪ミニ7E	29,800円	無	無	無	有	3		イシダ釧路

EPSON

WordBank-XR	39,800円	有	無	無	有	3		イシダ釧路

SHARP

WD-A751	100,000円	有	有	有	有	5	ペン書院	パソコンショプコナン前橋店
WD-910	35,000円	有	有	有	有	5	本体+モニター+プリンタ	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

SONY

PRODUCE	39,800円	有	無	無	有	3		イシダ釧路

富士通

OASYS30-AX301	99,800円	有	有	有	有	5		㈲メディアショップハイランド
OASYS-30SF II	29,800円	有	無	有	有	3		イシダ釧路
OASYS-100FX II	29,800円	有	無	有	有	3		イシダ釧路

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801NA-37	48,000円	無	有	無	有			ユニオンコンピューターネットワーク
PC-HD100RB	44,800円	無	有	無	有	4	NEC純正外付HD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-IN505	29,000円	有	有	有	有	5	新品処分	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-IN505	29,000円	有	有	有	有	5	新品処分品	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-9821A-B01	27,800円	有	有	有	有	5	新品	㈲メディアショップハイランド
PC-9801NS/E-35	19,000円	無	無	無	無	4	ノート用40MB	スポット・タニガキ
PC-9801-61R	14,800円	有	有	有	有	5	新品	㈲メディアショップハイランド

I/Oデータ

PIO-98NT-4MB	17,800円	有	有	有	有	4	98ノート用4MRAM	ユニオンコンピューターネットワーク
EP-NTB-4MB	16,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
EP286BOOK-2MB	8,000円	有	有	無	有	3	286BOOK用2M	ユニオンコンピューターネットワーク
NT34-2M	6,800円	無	有	無	有	4	98NS/T用2MRAM	ユニオンコンピューターネットワーク

ICM

FT-120-DB	39,800円	有	無	有	有	5	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ2号店
Pack E80	24,800円	無	有	無	有	4	ノート用80MHD	ユニオンコンピューターネットワーク

エニックス

EFX-100	44,800円	有	有	無	有	4	X68用外付HD	ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

GT-6000	108,000円	有	有	有	有	5	A4サイズカラースキャナー	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PCSKB1+PCKBZM	39,800円	有	無	有	有	5	PC-486用専用拡張ビデオボード+1Mメモリ	MEDIA旭川
GT-100	11,800円	有	無	有	有	5	ハンディスキャナ, I/Fボード無	MEDIA旭川

エレコム

EN80	22,000円	有	有	有	有	4	ノート用80MHD	ユニオンコンピューターネットワーク

コンピュータリサーチ

CRC-IHR4	19,000円	無	無	無	無	4	RX・RA用40MB, 3カ月保証	スポット・タニガキ

SHARP

JX-450	128,000円	無	有	無	無	3	スキャナー	ユニオンコンピューターネットワーク
JX-220X	79,800円	有	有	有	有	5	カラースキャナー	ユニオンコンピューターネットワーク
MU-1SUPER	15,800円	有	無	有	有	4		コレクション
CZ6BE1-A	7,800円	無	有	無	有	4	X68用1MRAM	ユニオンコンピューターネットワーク

テクノスジャパン

PD-125EX	35,000円	有	無	有	有	4	上越店在庫	JAM上越

日本アルトス

Birth120	42,800円	有	有	有	有	4	バスマスター外付	ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

FMT-412A	19,800円	有	無	有	有	5	ビデオカード	㈱コスモス
FMT-30BX	19,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FMT-TU101	15,800円	有	無	有	有	4	タウンズチューナー	コレクション
FMT-SP101	14,800円	有	無	有	有	4	タウンズ外部スピーカー	コレクション
FMT-SP101	12,800円	有	有	有	有	5		㈲メディアショップハイランド
2400F II	10,000円	有	有	有	有	5	モデム	スポット・タニガキ

松下インターテクノ

MD-25ET80	39,000円	有	有	有	有	5	ノート用80MB, 3カ月保証	スポット・タニガキ

緑電子

びると4	19,800円	有	有	有	有	4	98EX, ES用内蔵HD	ユニオンコンピューターネットワーク

メルコ

EFA-4000	16,800円	無	有	無	有	4	FA用RAM	ユニオンコンピューターネットワーク
ENT-2000S	7,800円	無	有	無	有	4	98NS/T用2MRAM	ユニオンコンピューターネットワーク
128Kボード型プリンタバッファー	7,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコンイ㈱

ヤマハ

TG100	29,800円	有	有	有	有	5	MIDI音源	㈱コスモス

ローランド

ミュージ郎Jr.	50,000円	有	有	有	有	5	PC-9801用	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

ロジテック

LHD-S120HP	39,800円	有	無	有	有	5	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ2号店

調査にご協力いただいた販売店リスト

■メディア旭川：〒070　北海道旭川市三条通10丁目右10号　☎0166-25-9801
■パソコンのイシダ釧路：〒085　北海道釧路市川北町4-22　☎0154-25-6168
■ラルズプラザ札幌店８Ｆパソコンランド：〒060　北海道札幌市中央区南2条西2丁目　金市舘ビル　☎011-221-8221
■ＯＡシステムプラザ仙台店：〒980　宮城県仙台市青葉区本町1-3-9 第6広瀬ビル2F　☎022-268-5541
■ＪＡＭ上越：〒943　新潟県上越市木田2-7-23 木田中央ビル101　☎0255-25-8032
■ＩＣランドキタジマ：〒308　茨城県下館市女方5　☎0296-28-0050
■パソコンショップコナン前橋店：〒371　群馬県前橋市大手町2-16-23　☎0272-21-9801
■㈱コスモス：〒392　長野県諏訪市小和田25-4　☎0266-58-7432
■㈱アイ・ツー東京店：〒101　東京都千代田神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F　☎03-3258-1198
■㈱ＳＲＧスタンバイ東京１号店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F　☎03-3258-8955
■㈱ＳＲＧスタンバイ東京２号店：〒101　東京都千代田区外神田3-3-3　☎03-3252-0290
■㈱ソフマップ５号店１Ｆ：〒101　東京都千代田区外神田1-7-12 アポンドビル1F　☎03-5256-2861
■㈱ソフマップ本店５Ｆ　ＵＮＩＸセンター：〒101　東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップ本店ビル5F　☎03-3253-3599
■㈱ソフマップ本店７Ｆ　中古センター：〒101　東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップ本店ビル7F　☎03-3253-3799
■㈱コンピュータバンク：〒150　東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル2F　☎03-3797-1221
■コレクション：〒194　東京都町田市原町田2-2-1 町田第6ビル301号　☎0427-20-5471
■相沢時計店：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
■㈱ウェーブアイ　湘南台店：〒251　神奈川県藤沢市湘南台1-10-1　☎0466-43-1771
■㈱メディアショップハイランド：〒239　神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6　☎0468-48-3290
■ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー：〒444　愛知県岡崎市康生通西2-20-2 シビコ南館4F　☎0564-23-4960
■ＯＡシステムプラザ名古屋店：〒460　愛知県名古屋市中区大井町3-20 OAビル　☎052-332-5233
■パソコンハウス　ダイナ：〒460　愛知県名古屋市中区大須3-31 山惣ビル1F　☎052-261-7830
■オガワムセン：〒503　岐阜県大垣市宮町2-29　☎0584-78-7687
■ユニオンコンピュータネットワーク：〒556　大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554
■スポット・タニガキ：〒620　京都府福知山市駅前町88　☎0773-22-0909
■西神戸マイコン㈱：〒653　兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18　☎078-611-4194
■㈱システムエース：〒636　奈良県北葛城郡王寺町王寺2-7-4 アルファビル1F　☎0745-72-9801
■９８ＢＯＸ：〒902　沖縄県那覇市長田2-12-1　☎098-853-9801



NEO・GEOクラブ 出張所

〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 ㈱エス・エヌ・ケイ ☎06(339)0110

◀今月の大盤振舞　埼玉県　かみしろ慶くん
タン老師：本日のお言葉

はい，餓狼SP2つの秘密公開です

キャラクター	技名	コマンド
ダック・キング	ブレイクスパイラル	←↙↓↘→↗↓＋ＢＣ同時押し
ビリー・カーン	超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←↖＋ＡＣ同時押し
ローレンス・ブラッド	ブラッディフラッシ	↘←↙↓↘→↙→＋ＢＤ同時押し
タン・フー・ルー	旋風剛拳	→↘↓↑＋ＢＣ同時押し
アクセル・ホーク	アクセルラッシュ	←→↘↓↙↗＋ＢＣ同時押し
ギース・ハワード	レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘＋ＢＣ同時押し
W.クラウザー	カイザーウェーブ	←に溜めて↗＋ＡＣ同時押し

まず一つ目の秘密『超必殺技』のコマンドを公開します。ちなみに例の８人のコマンドは，『２』と同じです。追加・変更はありません。

ご覧のように，とても難しいです。綿串はダック，ビリー，ローレンスが出せません。

それでも公開前から，バリバリ出している人々がいると聞いてるので驚きです。

●スペシャルゲスト“リョウ”登場

こちらも，ご存知の方もいるかと思います。クラウザーまでの15戦をノーミス（２勝０敗）でクリアすると，ゲストキャラとして，『龍虎の拳』の主人公，リョウ・サカザキが登場します。「15人もノーミスで進めない～」と言う方は，とりあえず2P対戦モードで13人ノーミスで勝ち進んで下さい。負け側がゲームオーバーになると，対CPUでギース，クラウザーが登場。この二人に勝つと目出度くリョウ君とご対面です。彼はものごっつう強いです。がんばって下さい。

NEO・GEO発売リスト

●餓狼伝説SPECIAL（150メガ）
・業務用（MVS）　好評稼動中
・家庭用（NEO・GEO）12月予定 価格未定

●サムライスピリッツ　※再販
・家庭用（NEO・GEO）11/12予定

コラムの泉

テーマ・「くやしい話」

はいどーも。今月のお題目は『くやしい話』。

●しょっぱなから、人生の重みを実感させますねぇ。

▼ふられた…またか…。（奈良市　GON健生くん）

▼誕生日のケーキを注文すると、ちゃんと“何歳ですか”って聞いていて、店の人がローソクの本数を間違える事。毎年違うところで買ってんのに…。もうひとつは私が7／13に生まれてしまった事。（幻詩人さんといっしょ）。だってその日は金曜日だったんだもの。もちろん、幻詩人さまと同じが嫌な訳では決してありません。…みんながバカにするんだァ!!　13日の金曜日生まれって（笑）。…な訳ないですけど、何となく悔しいよう。（静岡県　麻生　遼さん）

●日常に潜む悪意。

▼くやしい話といえば、やっぱり頑張って描いたイラストがボツになることかなぁ。けど、これってがんばるぞって気合い入るから必ずしも悪いってわけじゃないんだよね。（宮城県　シロちゃん）

●こうやって選考する立場になってわかった事は、常連さんと呼ばれる人ほど、ボツの量も多いって事と、本当に描くことが好きな人は、他人をひがんだり妬んだりする暇なんてないって事。なぜかって？自分の絵を描く事が忙しいからさ。

●次回はイラスト特集の為、一回お休みです。94年1月号のお題目は『**ラッキーな話**』。**11／30**までに送ってね。その次のお題目は『ワクワクな話』。

よろしくね。

今年は特に，時間の流れが早かった一年でした。

足癖の悪いナコルル使いの綿串です。今回は，『餓狼２』アニメの感想のご紹介です。

▼7/31の放送の餓狼２のアニメ，見ました!!　いや〜，スゴイです！　私はゲームの餓狼シリーズは今までほとんどやった事がないし（だって難しいんだもの）アニメの前作も見た事が無いのですが，思いっ切り楽しんで見てしまいました。テリー，途中ちょっと情けなかったけれど復活したからいいか♥アンディは想像していたよりおとなしい感じ。丈は…少し出番が少なかったような？（悲）。舞ちゃん…服が何だかすごい。イメージより子供っぽかったけれど，元気で強くて高ピーで（笑）良かったです。クラウザーは…憎い奴（笑）。テリーがあっさり負けるなんて，恐ろしく強い奴なんだなあ，と納得。だから，クライマックスのシーンでテリーがクラウザーと闘う時「こんな野郎，は骨と肉になるまで殴り潰してしまえ!!（こらこら）」などとつい力んでしまった（私ってばすぐ感情移入してしまふ）。とにかく夢中になって楽しめた一時間半でした。こんなにおもしろいなんて…前作を見逃しちゃってクヤシイ!!

（長野県　椚　白夜さん）

●便箋にぎっしり書かれた感想でした。どーもありがとう。

▼アンディと舞でもよかったんですがねー。やっぱしリリィとテリーが一番よく似合う！ジョーの「うあ〜汚ねぇ」とか，アンディの「疲れる…！」，舞の「日本一♥」「んふラッキィー♥」や，落ちてくる舞を受けとめようとするアンディの顔が，妙に面白かった。リリィの髪型変わった！前作よりめちゃカワイイ。さすが大張さん，SPECIALもしてほしい。

（京都市　渡瀬　右京さん）

▼アニメ見ましたよ！　面白かったです♪　アンディと舞ちゃんのコンビ（？）には笑っちゃう。テリーってやっぱりキザですね…フフフ…。舞ちゃんのムネはで・か・いぞー。

（北海道　雷光戦士くん）

●いやー。あの２人のラブコメ（？）はアンディファンには大顰蹙買ってましたよやっぱり。でも，そうでない人は『面白かった』『お似合い』『可愛い』との感想でした。

▼餓狼伝説SPECIAL（略してがろすぺ）のCMの感想。「東はふらふらして倒れそう…。アンディに至ってはハゲっぽいな…（笑）。」弟に言ったら，思いっ切り賛同されました。

（熊本県　右手の空色鉛筆くん）

●賛同ったってぇぇ。いいじゃないか，強いんだから〜。

●さて，来月は新年号恒例の2Pイラスト特集です。大盤振舞は誰の手に？　それ以前に，ハガキは来るか？　ちょっとドキドキしながら今回はここまで。また来月！

N·G TRAFFICS

●イラスト集出します

・完成　11月中旬か下旬予定
・価格　￥500↑↓
（郵便料金の改訂まで）
・ページ　30〜40↑↓
・ゲスト　15人↑↓
・オフセットＡ５版

こんにちは，水鏡あきらです。

ゲストはまだ予定なので名は明かせませんが，全員，腕は保障します。私の個人誌ではないので安心してね。えーと，この本は，投稿に携わっている人に読んで欲しいなあ，と思って作った本で，イラスト＋フリートークで成り立っています。絵の好きな人に，是非見て欲しいです。で，私は同人活動は初めてなので，どれくらい売れるかとか，よく知りません。それで，予約を採ろうと思います。買ってやろうと思った人は，62円切手を同封し，連絡先を明記した上で下記まで。本ができたら，案内書をお送りします。ひやかしは駄目よ（笑）。

☎522 滋賀県彦根市松原町3665-8
藤井　雄一宛て


◀大田区　幻　詩人くん
君もサムライマスターになろう



◀山形県　不可視光線Ａさん
心中，お察しいたします


◀東京都　しんぶくん
この二人が結婚するとしたら，賛成？ 反対？


◀大阪府　Ａ酢くん
ぷにぷになこるる


◀水戸市　キリンくん
ちびっこになっても，真剣です



◀北海道　れぷりか・らいおんさん
企画段階では，そーゆー話もあったそうで…



◀埼玉県　あさいあそんくん
まるでヒルダのようである（解る人，何人いるやら）


◀大阪府　酢
SPでこーゆー気持ちになった人，いるだろうな



◀岩手県　およよくん
『苺みるくさんFIGHT』だって


◀千葉県　神火りるさん
我が河豚毒が太刀，受けてみよ！



▶今月の闇人　高知県　ＡＡＢくん
死して屍，拾うもの無し



▲兵庫県　こうじゅくん
史上最強の令嬢騎士


▲兵庫県　村上ろっくさん
子供達も忍犬になるのかな


◀埼玉県　Ａ・ＳＥＮＮＯさん
神秘の森の，神秘の人

エニックス通信

発売元：㈱エニックス・ソフトウェア企画部
〒160
東京都新宿区西新宿7-5-25
西新宿木村屋ビル3F

「むけりんの研究日誌」9

by ことだまけむりん

こんにちは。今月は都内某所からお届けします。というもの，じつは僕，仕事が決って先月から試験雇用期間に入ったんですよ。研究生は仕事が決まったらそっちへ行くのが基本だから。え？　メーカー名？　な・い・しょ。RPGにゆかりの深い，出版関係とだけ言っておきましょうか。雑誌社じゃないよ。

と，いうことなんで，残念だけど研究日誌も今回でおしまい。もっといろいろ皆さんにお話したかったけど，どっかでまた僕の文章に出会ったら暖かく見守ってくださいね。

さてでは最後なんで，最も辛かった「就職」の話をちょっとしとこうか。正直なところ，マスコミが言うほどゲーム業界は好景気で人手不足じゃなかった，というのが感想ですか。他の業界と一緒であのバブルの時代に結構人手を取っちゃってるし，今年は転職しようって人とか沢山押し寄せてるからね。そのうえ，制作技術は向上してるし，開発マシーンの進歩は速いし。

でもね，どこの企業を訪問しても熱心に対応してくれたよ。で，どこの担当の方も「もう，人手を多く雇って全部内部で制作するのはなかなか出来ない。でも新しいアイディアに溢れる人材はいくらでも欲しい。」って，異口同音に話してくれた。僕の場合，ここで書いていたコラムを持ち歩いてたのが幸いして，やりたかった仕事に就けたからよかったと思ってる。企業を訪問するときは，まず自分の作品，それも独り善がりにならないきちんと評価できるものを持ってることがとっても大切。そして面接のときは，はっきりとした口調と，明るい顔，そして度胸が必要かな。あとはでたとこ勝負でした。

思えば，この2年近くいろんな事を考えさせられたし，毎月の〆切にドキドキしたけど，コラムを書かせてくれたエニックス通信の方には本当に感謝します。お蔭でいろんな事を勉強させてもらえました。多謝多謝。それからずっと読んでくれてた読者の皆さん。ありがとね。

じゃ，皆さん。またどこかでお会いできる日を。僕は新しい〆切との格闘の日々に明るく生きて行きます。

お手紙下さい

エニックス通信では皆さんのイラスト，ご意見など楽しいお便りをお待ちしております。お便りはぜひとも葉書でお願いします。イラストは，カラーだときれいに印刷されませんので，白黒で濃淡のはっきりした作品がベターです。

エニックスのキャラクターを主人公とした4コマ漫画，ショートストーリー，時節に合ったもの，新作ソフトのイラストは掲載される可能性が大ですよ。

ボツを恐れずドシドシ送って下さいね。

エニックス展



▲島根県　無限
2枚で一つのイラストです。「ガイア幻想記」は是非やってみてくださいね。



▲熊本県　モラル
発売も迫ってまいりました。どうぞお楽しみに。

▼東京都　キタ
発売してからのお楽しみ，ということで。



編集後記

めっきり寒くなってきた今日この頃，みなさんお元気でしょうか。今年もあと2カ月ないのですよね。なんだか今年はいろんな事があってあーという間に過ぎてしまった気がします。これから寒さが増していきますが体に気をつけて頑張りましょう。〈ポコ〉

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

う〜っ，さっぶいことでご愁傷さまの今日この頃。朝，目が覚めると余りにお布団の居心地がよろし一もので，そこから出るのにも清水の舞台から飛び降りるのと同じ心境の毎日です。朝の苦手なくまちゃんにとっては，ほんとツライ季節の始まりなんですよね———。良い方法があったら,誰でもいいから教えてくださ〜いねぇ。よろしく!! 何か，書き出しからお願いになってしまいましたが，読者のみなさまは，いかがお過ごしでしょうか？ そんでは，SPSスピリッツのはじまり〜，はじまり〜〜!!

ネメシス'90改　完成！

ネメシスも無事完成し，皆様にお会いできる日を指折り数えております。ベーマガの11月号が発売された頃，パッケージに掲載する画面写真を撮影したんだけど，部屋を真っ暗にしての撮影だったから画面の映像だけがくっきりとして(あったりまえだ一ねぇ)，す〜っごく綺麗でカックイかったぁ!! 感動〜おぉぉ!! 店頭デモ版の発送も無事済んだので，この号が出る頃は，きっと皆様の目にも触れていることでしょう。ワクワク〜ぅ！ それにくまちゃんにとって，お初の製品発売なのでドキドキですが，がんばるぞぉ〜!!

……さて，どうなることやら（大五郎さんのぼやき(--)……）。

それでは，大五郎さんに開発中のソフトの紹介をしてもらいましょうねー！

(°.°)　はいはい，今月も元気に大五郎じっちゃんの登場です。

「ネメシス'90改」いよいよ発売です……かな？

この時点では，11月12日発売を目標に頑張っております。

マニュアル，パッケージの印刷も手配し順調に進んでいます。肝心のプログラムもほぼ完成し細部にわたっての調整を行っているところです。

ところで，X68030かX68000XVIで3MB以上メモリを増設されている方じっと耳を澄ませてゲームをしてみてください。何か気がつきませんか？

そうなんです，効果音が鳴っていてもPCMドラムの音が消えないでしょう……今回，前に開発した音源ドライバ「M2」に代わる新しい音源ドライバ(T2でもないT1000でもない！ 仮称M3！ なのだ）を組み込んでいるからなのです。

これで，ドラムの迫力を損なわずにゲームが楽しめるというものです。

(¯_¯)「マージャンクエスト」は……

ご心配なく。順調に開発は進行しています。

現在MIDIデータをFM音源にコンバートする作業を行っている最中です。

(^o^)えっ！ 先月言っていたもう一本は何かって？

ええぃ・出血大サービス！

それは，コンパイルさんの「ぷよぷよ」X68000版で〜す。

６割方出来上がっているのでもう発表してもいいなって事になりましたんで。

広告に出てるって？ そうなんです。今月号から掲載してるんです。(^_^;)

今後SPSで発売を予定しているのは，

- ・ネメシス'90改　11月12日㈮発売予定（¥8800円）
- ・マージャンクエスト　来春
- ・ぷよぷよ　未定

この３本になります。みなさん，おこずかいを貯めて買ってね!!

くまちゃんのどーでもいい話

この間社員旅行で栃木県の日光に行ってまいりました。わたくしなどは，前日興奮して寝れなかっただぁよぉ。それを言ったら，社員のおに一さま方に（バスガイドさんにも）笑われてしまいました。でも，いいもんだよねぇ。楽しみで眠れないっていうのは。うんうん。あっこさんも育児をしばし休んで，久しぶりの外泊ということで，これまた楽しかった!! もぐたんなんかは，そこの野生のおさるさんに飛びかかられてしまったり（やっぱり，猿にも怪しい人ってわかるんだぁねぇ？），"ガリバー気分を楽しみましょ"の東武ワールドでは，見学してる間社員のおに一さま方の誰にも会わないという，魔化不思議なことが起こったり（きっとくまちゃんのことだから，スフィンクスのところから動かないんじゃないの？ とか，噂されてたそうですが）。

(@_@) じっちゃんは見た！　くまちゃんが夢中でトイレに駆け込んでゆくのを……。

トイレから出てきたら幸せそうに溜息をついていたっけ。（よっぽど我慢してたんだな〜っ）トイレも忘れるほど楽しかったことかな？ 華厳の滝では，心霊写真をとるぞー!!

と一生懸命写真を撮ったり，宴会では，な一んとビールがたりなくなるという，SPS始まって以来の珍事(!)に見舞われ，気付いたら一同驚きの眼差しで，わたしを見てました。

(@_@) そうそう，一人で呑んで（ビール５本は呑んだかな？　うそ）食って騒いだっけ。

げ〜っ，そうだったの？ これで見事に酒飲みばばあの異名を確固たるものにしてしまいました。ぐっすん。きっと。後々まで語り継がれることでしょうねぇ……。

(@_@) 翌日は二日酔いでぐったり……と思ったら，けろっとしてました。(負けそう〜！)

くまちゃんの腹には酒のタンクでもあるのかな？

みなさまのひとりごと

●麻生　遼［静岡県］買い間違いなんて，いつもの事よ。そして，しっかり，払い戻ししてもらう!! 病みつきになるかも？●大野　亮［神奈川県］文化祭のパンフレット全部まかされたの？ ファイトじゃ〜!!●蒼霧羅夢［東京都］初めて書いたの？ これからが楽しみだねぇ。●駒使い［宮城県］今年の冷害はスゴイ。スーパーに米が無いんだから！●あだつれゆうし［広島県］得体の知れないイラスト大歓迎だよー！●榊出雲［宮城県］いっぱい，おめでとうを書いてくれてありがとー！ あっこさんは果報者だぁね。

毎度の事ですが，投稿して頂いた皆々様ありがと一ねー！

お葉書あ〜りがぁとなぁいのコーナー

今月は，あっこおねーさまに**「おめでとーございますぅ」**のお葉書をたっくさん頂きました。ホントにどーも**あ〜りがぁとなぁい!!**　By くまちゃん



◀北海道 P.N まいら　ドラスレ大好き！ との事。ありがとねー！



◀沖縄県 P.N なるみや 晟　沖縄？ う〜っ，一度は行ってみたい!!



◀岩手県 P.N およよ　今月の初投稿！ 上から読んでも下から読んでもOYOYOだ〜ぁ。



◀福島県 P.N 尾中酔太　元気もぉりもぉり，マージャンクエスト!!



◀静岡県 P.N みなづき妖華　さすが佳澄ちゃんだぁ，きゃわゆ〜〜〜ぃ!!



◀大阪府 P.N 隠居人阿狼改め塚口密柑　復帰の予定なし？ たまには，投稿してね！



◀東京都 P.N 王武漢　キャー，涼しげに目許の美少年！ ジュルジュル……



◀宮城県 P.N シロちゃん　秋が好きなんだ。でも今年の秋はちょっと物足りないね。



◀宮崎県 P.N ラッキーストライク　みんなが，しあわせって一番いいことだよね!!



◀東京都 P.N しんぷ　お〜っとぉ，見事に描いてくれましたねぇ!!

CAPCOM WORLD

㈱カプコン　〒540　大阪市中央区常盤町2-1-12

パソコン・ソフトもカプコンにおまかせ！

またまたやってきました！　カプコンワールド。今月はローカルなニュースあり，パソコンなニュースあり，の大盤振る舞い！（あんまりいつもと変わらない気がするんだけど。）まあ，リラックスして読んでね。

今度発売になるパソコンソフトは一気に5つ。まず，10月29日の発売になった，葉書・カラーイラスト印刷ソフト**「とことん絵筆Ver1.0イラスト増量版」**。今回は去年発売の「とことん絵筆」より，その名の通りイラストが増えて再登場というもの。増えたイラストはスーパーストIIやロックマンXなど。カラーイラストの点数も去年より増えていっそう楽しくなったよ！　一太郎やほかのアプリケーションソフトで使える「94年度版はがきイラストセット」も登場。これは「とことん絵筆Ver1.0イラスト増量版」と同じイラストデータがはいってるというもの。一太郎，花子，Z'sSTAFFkid98，WINDOWSなどで使えます。DOS/Vマシンの方はIBMフォーマットを使ってね。

以上はグラフィックツールで，あとはゲーム3連発だ！

まずX68000の**「ストリートファイターIIダッシュ」**。これはなんと，カプコンのコントローラー“CPSファイター”のパソコン用アダプタがなかに入ってるのだ！

PC98では海外で大ヒットRPG, AD&D®シリーズの**「アイ・オブ・ザ・ビホルダーII」**。今回は前回の「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」ではできなかったハードディスクへのインストールが可能になっており，キャラのデータも「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」から転送可能なのだ。親切，親切。

そして最後にTOWNSからあの**「マッスルボマー」**が登場するのだ。チームバトルロイヤルはできなくなっちゃったけど，アーケードからバッチリの移植だよ。とにかく家庭用移植第一弾なので，ぜひプレイしてね。家で思いきりゴメスがプレイできるぞってアレ!?　そうそう，そしてTOWNSといえば，11月13,14日の東京を皮切りに行われる「富士通電脳マルチメディアランド」に「マッスルボマー」が展示されるのだ。ゲーム大会もあり，発売前にプレイできるとは，行かなきゃソンソン。

新作紹介

10月25日現在

	(発売日)	(予価)
〈スーパーファミコン〉		
アラジン	11月26日発売予定	9,000円（税別）
ロックマンX	12月17日発売予定	9,500円（税別）
ロックマンズサッカー	'94年発売予定	9,500円（税別）
アイ・オブ・ザ・ビホルダー ＊マウス対応	'94年発売予定	12,800円（税別）
〈ファミコン〉		
ロックマン6～史上最大の戦い!!～	11月5日発売予定	7,800円（税別）
チップとデールの大作戦2	12月10日発売予定	5,800円（税別）
〈ゲームボーイ〉		
ダックテイルズ2	12月3日発売予定	3,500円（税込）
天地を喰らう	'94/2月発売予定	4,800円（税込）
〈X68000〉		
ストリートファイターIIダッシュ	11月26日発売予定	12,800円（税別）
＊CPSファイターパソコンアダプタ同梱		
〈FM TOWNS〉		
マッスルボマー＊マーティ対応	11月26日発売予定	9,800円（税別）
〈PC98〉		
アイ・オブ・ザ・ビホルダーII	11月19日発売予定	12,800円（税別）

カプコンソフト情報はこちらまで

大阪(06)946-6659	東京(03)3340-0718
札幌(011)281-8834	仙台(022)214-6040
松山(0899)34-8786	広島(082)243-6264
名古屋(052)571-0493	福岡(092)441-1991



◀茨城県つくば市・らびおり
近くのゲーセンに入荷？　最近にしては珍しいな。



▶愛知県名古屋市・山石　雅
こらこら，ヘンなポーズをするんじゃない



◀群馬県伊勢崎市・不二郎
良かったね！　よろこんでくれてコン太郎もうれしいよ



▶東京都品川区・王　武　漢
そうそうマキも忘れてはいけない



◀埼玉県熊谷市・かみしろ慶
今回，キャミイのイラスト，本当に多かったんだよ。



▶熊本市・いたも・てっさく
二人の闘いの火ぶたは切って落とされた…

アニメ映画声優投票キャンペーンのお知らせ!!

来年夏に公開予定の「ストリートファイターII」のアニメ映画。その声優をみんなで決めちゃおうというお知らせ!!

きみが普段思い描いている声優の声を投票してくれ！

応募方法

1．官製ハガキに「スーパーストリートファイターII」の16人の声を，それぞれ誰にやってほしいか明記し，住所，氏名，年齢，TEL番号を添えて，ご応募下さい。なお，プロの声優に限らず，俳優，タレント，スポーツ選手等ジャンルは問いません。

応募先

2．〒163-91 東京都新宿郵便局私書箱27号
ストIIプロジェクトルームアニメBM係宛

応募締切

3．1993年12月17日（金）消印有効

発表

4．投票の集計及び，結果は1994年2月発表です。

賞品

5．ご応募いただいた方の中から抽選で300名様にカプコンオリジナルグッズを差し上げます。なお，当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

ローカル&メジャーなお知らせ

ローカル&メジャーなニュースのコーナー。まずはローカルから。ローカルといっても，そうでもないかな？　去る10月10日，歴史を誇る大阪・御堂筋パレード（これを見て腰がくだけたヤツは何人いるか？）にカプコンのフロート（現代版おみこしといったところか!?）が出場したのだ。そして“創造賞”というものまでいただいたのだ。フロートの上には仮装したリュウ，ケン，ザンギ，バルログ，T・ホーク，ディージェイ，春麗，キャミイ（！）の姿が！　みんななかなか似ていたぞ。

メジャーなお知らせとは，TBS系「さんまの何でもダービー」という番組を知ってるか？　その中のコーナーにな～んと“ロックマン”が登場したのだ。それもゲームではない，着ぐるみの動く“ロックマン”!!　放送日は11月下旬～12月初旬っていうからよ～くチェックしといてね。“ロックマン”は番組の中でいろんな競技に参加したらしい。観た人は結果を書いてぜひ送ってくれ～。何もでないけど（ちなみにこの番組はカプコンも提供してるよ～ん）。

KONAMI

PAGE 25 from DS-3

やっとこさ復刊した"DS-3"の25番目のページめが、ココ"PAGE 25 from DS-3"なのだ。「25ページ」と呼んでね。

■コナミ株式会社　〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1■

コナミレーベルインフォメーション番外編

やったねやったね。秋の番組改編万歳！　毎日大好きな誰かに会えるなんて，また夜中にビデオ三昧の日々が続きそう。でも手放しで喜んではいられない。深夜番組でチェックしていた番組がすべて終わってしまって，生活のサイクルが違ってきてしまったので，今サイクル立て直し中。そういうことってあるでしょ？　あの番組のあのコーナーのこの曲を合図にお風呂にはいる，とか，このコーナーが始まったら寝る，とか。

でもね，思うんだけど，どうして誰かが不幸になったり悲しい想いをする番組ばかりなのかしら。見た後ズドーンと落ち込んで翌朝にならないと復活しないドラマばかり。中でも火曜日の落ち込みようと言ったら……。でも見てしまうのはやっぱり俳優さんの魅力に勝てないから。



◀ないんびぃさん

幸せなドラマ見て，幸せな気分になりたい。そういうドラマの出現を待ち続けるさゆ鈴なのでありま す。とりあえず「白鳥麗子でございます！」を見て勉強勉強。



◀杉原あつしさん



◀アキタケンジンさん

裏どんぶり島通信
ウィンビーアイドル化計画実行委員会活動報告

「マイケルさん！　目尻下げてないで，ちゃんとお仕事して下さいっ。カレー部部長(元サッカー部部長)！　カメラ持ってはりついてないで，指示だしてくださいっ。」

まったく～。かわいい子に目がないんだから。ま，確かにかわいいんだから許しちゃおうかな。え，誰がかわいいのかって？　ラジオドラマ「ツインビーPARADAISE」の収録現場にてっていえばわかるでしょ。

10月10日から始まった文化放送(1134kHz，東海ラジオ1332kHzでもネット！)で始まったツインビーのラジオドラマ。収録現場も和気あいあい。

ツインビー（ライト）役の山口勝平さん，ウィンビー（パステル）役の椎名へきるさん，グインビー（ミント）役の伊藤美紀さん，ツインビー機体の田中真弓さん，ウィンビー機体の西原久美子さん，そして忘れちゃならないマドカ&パーソナリティの國府田マリ子さん。マイケルさんとカレー部部長がヘナヘナしちゃうのも無理ないでしょ？

さあ，日曜深夜12時，ラジオの前でキミも一緒に楽しみましょ。國府田マリ子さんのトークのコーナーでは，いろんなゲストをお迎えする予定もあるからツインビーワールドを色々な角度から分析できるし，ハガキを書けばもうキミもどんぶり島の住人だ！

宛先は〒160-02 文化放送「ツインビーパラダイス」係りまでよろしくね。

日曜午後9時30分からラジオ大阪（1314kHz）で放送中のマリ子ちゃんの番組，こちらは，〒522-01 ラジオ大阪「國府田マリ子のゲームミュージアム」係。コナミの曲のリクエストもお願いね。

そして！　なんといってもラジオ関西(558kHz)「青森ラジメニア」。土曜深夜12時より放送中。まださゆ鈴て誰？　なんて言ってる人，いないよね。



▲文化放送のスタジオにて。
写真後列左より，田中　和実さん(シナモン博士)，山口　勝平さん（ツインビー），私市　淳さん（少年），岸野　幸正さん(ワルモン博士)，前列左より，西原久美子(ウインビー機体)，伊藤　美紀さん(グインビー，グインビー機体)，椎名　へきるさん（ウインビー），國府田　マリ子さん(マドカ)，沼田　祐介さん（ワルモンメカ)，田中真弓さん（ツインビー機体）

マイケルのレーベルメモ²日記

みなさん，お待たせしました。**新生矩形波倶楽部の2ndアルバム「HOPE」**が突然ですが，完成しました。今回のテーマは**「歌えるインスト」**です。

とにかく聴いてください。気に入らなければさゆ鈴がお金を返します。イヤイヤというくらいスキーやドライブやこたつのお供にぴったしな自信作です。発売は11/26㈮です。ちなみに放送中のラジオドラマ「ツインビーPARADISE」のオープニングテーマ曲は，M4の「HOPE」でーす。あの軽快なサウンドをCDで聴いて下さい。よろしく！

また，私マイケル前沢は，年末企画の**「グラディウス　イン　クラシックⅠ，Ⅱ」**の録音のため，11月上旬にアノ大英帝国に旅立ちます。録音スタジオはなんとビートルズでも超有名な**アビーロードスタジオ**です。隣のスタジオでポールマッカートニーとかが録音でもしてたらどうしようという感じですが，グラディウスとロンドンフィルハーモニックオーケストラがアビーロードという由緒ある場所で出会い，果たしてどんなサウンドが飛び出すかは次号で緊急レポートとしてイギリスよりお送り致します。

発売は２枚とも12/22で各￥3,000です。年末企画３枚（もう１枚あるのだ）を全部買うとなんと豪華プレゼントがもらえるヨッ！　詳しくは来月号でさゆ鈴から聞いてね。それでは，頭も身体もロンドン漬けのマイケル日記でした。

Falcom NEWS EXPRESS

冬休みの予定は英雄伝説IIIに決まり！

今月の一言

侍女

「エネトン王はいつも悩んでいるのよ。何を悩んでいるのか知らないけど，悩むのが王様の趣味みたい」

よく，中世をベースにしたRPGの城のシーンに「侍女」という役職の女の人が出てきます。「じじょ」と読みます。「たいじょ」でも「さむらいおんな」でもありません。念のため。侍女というのは「小間使いの女の人」とか「腰元」のことを差しています。つまり，お城でのお手伝いさんですね。これに対して侍従（じじゅう）という役職の人もいますが，こちらは主君の傍にいて，その用事を授ける御付きの人となっています。執事（しつじ）もほとんど同義語として使われていますが，つまり，王さまのサポーターのことですね。それはさておき，この一言を言った侍女さんは，まさに，王さまの日常を見事なまでにとらえています。「家政婦は見た。ある王さまの素顔の日常と悩み」とでも言ったところでしょうか……。

誰にでも悩みはありますが，その人が王さまであるだけに，悩みもきっと国にかかわる大問題に違いありません。もちろん，悩みを解決するのはジュリオ&クリスの役目です。一刻も早く王さまの悩みを解消してあげたいものですね。

英雄伝説IIIのキャラクター紹介



◀フィリー
▼ローディ

▲いわゆる英雄のお友達なのだ。いやいや，こんどの英雄伝説は，主人公たちが，いかにして英雄になってしまったのかを描いた物語。だから英雄になってしまう主人公の手助けをしたお友達ってところかな。もちろん，ゲーム中は，パーティ・メンバーとして大活躍してくれるから安心してね。

フィリーは回復系の魔法がつかえて，ローディは，剣の技がさえているのだ。ジュリオたちよりちょっとお兄さんだったかな。詳細はまた今度ね。なにしろまだ，作ってる最中だから（この原稿を書いてる時点の話）主人公の，ジュリオとクリスを助けてくれる頼もしい仲間ってことは保証します。

追伸：ねぇ，知ってた!? 待望のファルコムPCエンジン作品「風の伝説ザナドゥ」の発売は，2月に決まりました。ほんとだよ。

代々木ファルコムショップへ行こう

新製品特集!!

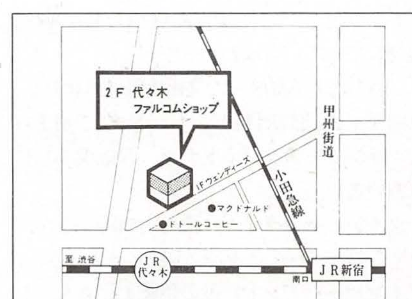
・ファルコム人気ゲームの一番おいしい所を抜き出したCD！ これは買いかな。
ファルコム・エンディング・コレクション
キングレコード　4,200円　発売中

・夜は，これを聴きながら寝ましょう。イースIVの予習のために……。
イースIV　J.D.K.SPECIAL～ The Dawn of ys
キングレコード　2,500円（予）11月26日

・ゲームの発売まで待ってられない君のために！
風の伝説ザナドゥ　J.D.K.SPECIAL
キングレコード　2,500円（予）11月26日

・ブランディッシュ2のヒロイン（？）
ドーラ・ドロンのフィギュア
6,800円

※商品は通信販売でも購入できます。



イラストギャラリー

まだ，キャラクターの大公開とかしてないのに，続々とハガキが届いてうれしいよ。開発スタッフ一同感涙。



◀福島県　尾中酔太

ジュリオよりも，しっかりもののクリスなんだよ。



◀愛知県　エリナ

仲良きことは，むつまじきかな。たまにはケンカもしてるみたい。



◀千葉県　いっせい

初投稿は，大歓迎なのさ。



◀埼玉県　あるむ

だから2月なんだよって，待てるかな。

スタッフ募集のお知らせ

プログラム／グラフィック／シナリオ／音楽／総合職（広報，営業，経理，総務など）募集しています。募集に関する詳細は，ファルコム担当までハガキなどで問い合わせください。

■日本ファルコム株式会社　〒180東京都立川市曙町1-14-13　立川MKビル
TEL 0425-27-6501（代）FAX 0425-28-2714
■ファルコム・ショップ代々木〒105東京都渋谷区代々木1-37-2　ショーAビル2F
TEL 03-3379-7723

はみんぐばぁど そふと らんど



Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2－2－15 TEL.06-315-8255



▲宮城県 飛鷹 翔

★ごめんなさいぃ
原稿の締切をすっかり忘れていました（冷汗）うぉぉぉ〜(←頑張って原稿を書いてる)

★めでたい1
この秋、私の知人が３人も立て続けに結婚しました。おめでとう、おめでとう。そのうちのひとつは、私が司会をして、新郎が入場直前にマジックをして、その披露宴のメインイベントがマジックショーだったという、参加者のうち、誰がいちばん喜んでたのか火を見るより明らかなパーティーでした。楽しかった。

★めでたい2と3
あと、山口と東京で披露宴があるんだけど、この原稿の初校チェックが終わった頃の日曜日に行われるので、報告は来月号で。マジックショーの演目なら、だいたい判るけど(笑)。そう、山口も東京もマジック関係の知人の披露宴なのです。山口のは凄いらしいぞ、マジックショーが。私の席はステージの前のテーブルの下だそうだが、どうせなら 女性のテーブルのほうが 嬉しいぞ(笑)>LILIPUTさん。東京のは、披露宴の２次会に行く予定なんだけど、披露宴より２次会のほうが集まる人数が多いという噂を聞いています。新郎は、私がその２次会の司会をすることを密かに望んでいるらしい。どうなっても知らんぞ(笑)>Densukeさん

★私のからだ
腎臓が奇形らしい。そんなこと、親からも聞いたことないぞ(笑)。血尿が出たので精密検査でレントゲン撮ったら、腎臓から膀胱への尿管が、腎臓へ来る血管をぐるっと跨いでるらしい。文字では表現しにくいですね。とにかく、腎結石ができやすい構造らしいので、３ヶ月に１度は検査に来いと言われているのだが、じゃまくさいから、もう半年以上病院へ行ってない、って自慢してどうする(笑)。今朝、トイレで用を足すとき(判りにくい表現ですね、これ)に膀胱近辺(含む尿道)がむちゃくちゃ痛かったのでこの話しを思い出したんだけど、もしかしたら別の病気か?(謎)

★ごめんなさい2
今回もソフト関係のお話しがなかったですね。反省してます。

☆☆☆☆はいば(NIFTY-Serve：HDB03471)☆☆☆☆

ぎゃらりいすぺえす み

恐い体験!—これが発売される頃には、もう２ヵ月も前の話になってしまうのだなぁ。朝６時、消防車のけたたましいサイレンの音で目が覚める。ん?すぐそこに止まった!?ベランダからのぞいてみると、なんとすぐそこの塵置場から煙が…。げげ、放火や!懸命に消火作業にあたる消防士さん。ご苦労様ですm(__)mみなさん、家のまわりには絶 体燃えやすいものを置いたり、塵を放置しないように気を付けてね。

一生懸命な作品お待ちしてます by みぃとろ

今月の初投稿の方、どうもありがと



▲岩手県 およよ



▲東京都? パシシ



▲静岡県 ガーネット



▲福島県 尾中幹太



▲北海道 ARTあすなろ



▲静岡県 樋渡 智尉



▲東京都 蒼霧 羅夢



▲神奈川県 ぶう



▲滋賀県 水鏡 あきら



▲大阪府 えーす



▲東京都 しんぷ

最近はワープロばかり使うので、手書きの文字を書く機会がとても少なくなった。漢字は思い出せないし、字も下手になった。なんだか無性に文字を書き殴りたくなるってことってありませんか?やはりあなたもそうですか、そんな時には百字帳に思いっきり漢字の書き取りでもして下さい。じゃあ、そういうことで。〈小判〉

ビクターエンタテインメントの 守尾が前谷を叱る

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
ビクターエンタテインメント株式会社

第一回「イカス競馬天国」結果発表！

《短距離部門》 メジロレクイエム（藤中調教師），圧勝

マザーウィッシュ
アグリボール
ハヤテクリーク
メジロレクイエム
コーナーベニー
ルフェリアス
ヤスノコスプレ
リックミスト

短距離部門優勝 メジロレクイエム

{短評} メジロレクイエムの強さが光りました。準決勝では先月の天皇賞の覇者，マザーウィッシュに競り勝ち，決勝ではコーナーベニーに1秒7の差をつけて圧勝。まさに初代の短距離チャンピオンとしてふさわしい勝ちっぷりといえるでしょう。

《中距離部門》 メジロフェアリー（藤中調教師），辛くも粘りきる

ダイナトリック
ハヤテクリーク
サドラーズトライ
メジロフェアリー
ルフェリアス
トーキングサーチ
マザーウィッシュ
ナルミリード

中距離部門優勝 メジロフェアリー

{短評} 比較的楽に勝ちを収めてきたメジロフェアリーと，競られながらも直線では強さを見せたナルミリードとの決勝。ナルミリードも直線で迫るが，残り200mからは差を詰められずにゴール。メジロフェアリーが我慢強いレース運びで最後まで粘りきった。

《長距離部門》 メジロフェアリー（藤中調教師），2冠達成

ユーザーゴールド
サドラーズトライ
トーキングサーチ
ウェルアウト
ダイナトリック
メジロフェアリー

長距離部門優勝 メジロフェアリー

{短評} 登録馬が少ないながらこの長距離部門，全てのレースが好勝負となった。その中でも光っていたのがメジロフェアリーの走りで，先行して自らレースをつくり，しかも常に3分19秒台を出すという非常に安定したレースを行い，2冠をものにした。

{総評}
長距離部門の登録馬がすっくないぞう。それにしても藤中君の馬は強い。特に強かったのが短距離部門。最後の直線では常に圧倒的な力の差を見せつけて快勝しました。これには私も脱帽ですがな。参りやしたよ，おやびん。
さてこれからの展開ですが，勝ったメジロフェアリーとメジロレクイエムはチャンピオンとして来月のトーナメントの勝者と直接対決をします。そうすることによって今月と来月の総合チャンピオンを決定するというわけだ，へえ，そうなんだ。ええ，そうなのよ。
チャンピオンを持った調教師はその馬が負けるまで同じ部門に新しい馬を登録する事ができないので，自信の持てる強い馬を出走させてくれよ。

応募要項

○〈短距離部門〉東京の1600m（定量，安田記念と同じ），〈中距離部門〉中山の2500m（馬齢，有馬記念と同じ），〈長距離部門〉京都の3200m（定量，天皇賞春と同じ）の3つのレースから選択します。
○一人1部門につき1頭のみの応募を厳守して下さい。つまり一人につき各距離 1頭のみの応募ということです。また，1頭による3部門の参加もかまいませんし，一人1部門のみの参加でもかまいません。
○応募状態は何歳のいつの時期でもかまいませんし，牡馬，牝馬，外国馬など，全く問いません。つまりその馬の最高の状態で送って下さい。
○馬場状態は全て良馬場とします。
○厩舎データ（つまりゲームデータ）ではなく，対戦用のデータを送って下さい。
○今月の締切は11月18日(木)必着とします。発表は12月8日発売1月号にて

特別企画 “男！”藤原と”“身勝手”守尾のエリザベス女王杯&マイルチャンピオン予想

☆藤原の「俺は安田記念680倍（ぐらい）当てたぜ」予想!!

エリザベス女王杯
◎ユキノビジン　これしかない!!
○ベガ　ホントは惨敗を期待
▲デンコウセッカ
△ノースフライト　第2のメジロカンムリ（？）
×ライブハウス　実力は○級

マイルチャンピオンシップ
◎シンコウラブリイ　確実!!
○なし!!
▲ニシノフラワー　好きじゃない
△ナイスネイチャ　複勝ねらい
△マイスタージンガー
×トシグリーン　実はスッゴク好き

☆守尾の「俺が良ければいい」予想

エリザベス女王杯
◎やっぱりベガ　強いよね
○ユキノビジン　好き
▲スーパータマモ　がんばれ
△ベストダンシング　実は強いと思う
△ケイウーマン　ベガが出なければ◎
注グランドクロス（出れば…）　好きなんだなー

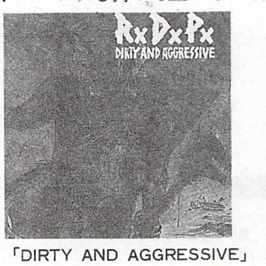
マイルチャンピオンシップ
◎（出れば）ニシノフラワー　力は一枚上！
○シンコウラブリイ　好き
▲ヤマニンゼファー　天皇賞に出れば◎
△ネーハイシーザー　出ればおもしろい
×ナイスネイチャ

おまけ　ジャパンカップ予想
藤原
◎ナチュラリズム　絶対!!!
○スターオブコジーン　アメリカの馬は強い
守尾
◎メジロマックイーン　むっちゃくちゃ好きやねん
○▲△×（以下外国の馬）

注意!! 馬券は自分で考えて買いましょう。責任は一切負いません。
次回 有馬記念予想「トウカイテイオーはどうするの？」乞うご期待!!!

DEATHな輸入盤です

もともとそうだったとは言うものの，今月は特に意味の無いアルバムを紹介するゾ。こんなコーナーが，世の中の人々の，CD購入の参考になる訳がないのだ。ま，しかし，こういうくそマイナーな音楽をネタにして時代を斬るのが，このコーナーの目的であるからして，別にいいんです。（ところが以前紹介したMASTERの2ndを一生懸命捜してくれている人がいるのだから嬉しいじゃありませんか。アレはイイよー。西新宿にはきっと有ります。VMSにもあんじゃないかな？）
ということで，今月の輸入盤は，RDPの「DIRTY AND AGGRESSIVE」。誰も知らないだろうなー。知る必要もないし，拙者ももちろん知らなんだ。輸入盤屋でたまたま見つけただけなのだ。
（また話がそれるが，知る必要もないと言えば，先月の某HM社専門誌の読者投稿コーナーでBURZUMの文字を見つけたときは驚いた。これも拙者は，以前お店でたまたま見つけて買ってしまったものなのだが，内容とジャケットまわりのあまりの酷さに泣いたり笑ったりさせられた，凄い奴なのだ。こんなのを真剣に聴いている人がいるなんて。ここまで凄いと，いくらマニアック度が高くても全然自慢にならん，と思っていたのだが，話のタネに「DEATHな輸入盤です」でも取り上げてみようかな，と。）
で，RDPだが，なぜ買ってしまったかというと，お店のデスメタルのコーナーに，“ブラジルのデスメタル”というシールを貼られてたたずんでいたからなのだ。折しもセパルトゥラのNEWアルバムが発売になり，ブラジルってだけでなんか話になりそうな感じがしたのだ。ジャケットもお茶目で気に入ったゾ。はっきり解るかどうか心配だが，これは，黒いネズミが大っきなモンキーレンチを持って立っている絵なのだ。レンチには一応血なんぞが着いている。（大きなモンキーレンチといってもネズミに対してだから，よく考えるとせいぜい5cmぐらいか。小さいモンキーの間違いでした。）可愛い。
しかしこれはデスメタルじゃないゾ。懐かしい耳触りのスラッシュメタルだ。ニュークリアアサルトあたりに近いと思う。インナーに耳を通していると，レコーディングしたのが1987年とある。©表示は1992年になっているのだが，この5年の差は何なのか。さらにインナーをよく見てみる。発見！ バッキング・ボーカルに何とSEPULTURAとクレジットされているではないか！ しかも1つの曲のソロは，ANDREAS(注：セパルトゥラのリードギタリスト，アンドレアス・キッサー）とあるゾ！ ひょっとしてこれは，セパルトゥラの人気が急上昇したおかげで陽の目を見たCDなのかもしれない。とは言え，音の方も決して悪くない。非常に威勢の良いスラッシュで，ヘタッピーでもないので，十分○だ。さすがにセパルトゥラの仲間だけはある。（ちょっと褒めすぎだ）
ところで，セパルトゥラをはじめ，非英語圏の国のバンドも最近は世界的に活躍し始めて，日本人である我々にとっても，もこれは非常に嬉しいことだ。頑張れSOB！ 頑張れOUTRAGE！



「DIRTY AND AGGRESSIVE」



◀千葉県佐倉市・横山ヒロノリ

フューチャーかわら版

さあて！　お待ちどうさまでした！　10月号のCDプレゼントクイズ当選者発表で〜す。たくさんご応募どうもありがとう。けっこうかんたんだったみたいでたくさんの人が正解でした。この企画がおもしろかったと思った人，おはがきください。真剣にクイズコーナー考えます（プレゼント商品足りるかな）。

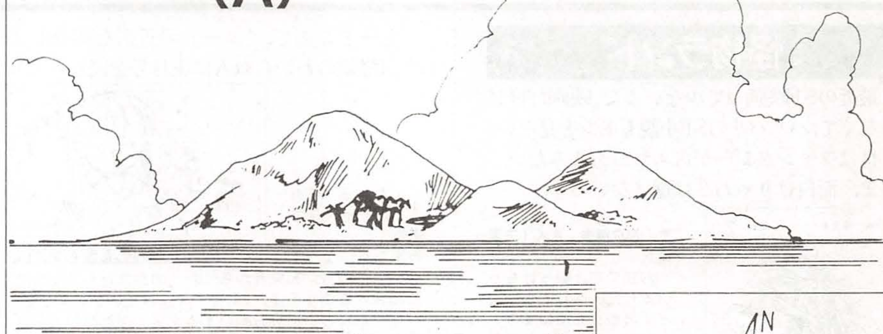
ハードショット・O・S・T（オリジナル サウンド トラック） CDプレゼントクイズ当選者発表だよん

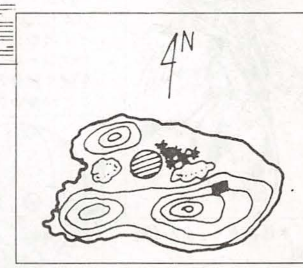
正解はFでした。

けっこうみんな真剣にチャレンジしてくれたみたいで，たくさんの解答がよせられました。正解率も高くみなさんのIQが高いのが証明されたというワケデス（問題がかんたんだったのかナ）。んなわけでさっそく解説です。

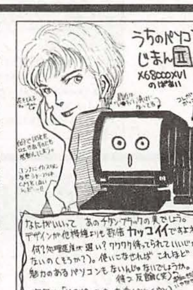
キーになるのはスパイの残した怪文書**“朝日の影は7の棒。丸い鏡につきささる。小山大山のりこえて，夕陽まぶしい磯づたい。眠りにあおぐオリオンは，早くも闇が包み込む。”**でした。7の棒が丸い鏡につきささる。つまり丸い湖の東側に7本のヤシがあると考えられます。**小山大山のりこえて夕陽まぶしい…**では手前の小さい山から右の中くらいの山（A参照）へ向けて南西に，右側前方に磯を見ながら進む。**眠りにあおぐ…**は洞窟は東側に開けており，オリオンは出るとすぐに山の影にかくれてしまうということであります。以上のことを総合してみると，タイトック島はFということになります。当選者は，広島／住吉浩策さん，宮城／駒使いさん，滋賀／川村芳一さん。CD待っててね！

タイトック島（A）





ギャラリード・ウエーブ



宮崎／みつや・うーん，なかなかのマニアちゃんね。すっかりハマリコミでもないとこがニクいパソコン自慢。No.IIIも楽しみだぜ



宮城／榊出雲・残念，抽選モレ。イラストがヨかったのでのせました



神奈川／XOA＝MAT・イロっぽいネーちゃん。ポーズがイイネ



大阪／水野正浩・線がとてもきれい。ゴーレム…もやってみて



広島／あだつれゆうし・なかなか構図が安定してるよね。GOOD

なかなかみなさんの腕前が上がったので，毎月選ぶのに苦労するのです。で，ちょっとマネッ子も目につき出しました。オリジナリティーをがんばって追求してみては？

みんなプロ目ざしてるような腕前なのでイヂワルいいました。



静岡／樋渡凱倫・けっこうコワイ。メカモノも送ってよ



埼玉／神崎りょう太・愛知／山石雅の合作だよん



大阪／谷橋意論・へー，おもしろい線を出しましたね



宮城／シロちゃん・キャワユイ2ショット。イイナァ

ヤッホーイ。前月このコーナーを読んでくれてるみなさん，どうもありがとう。シュールド・ウエーブスタッフズもそんなみなさんに少しでも楽しんでもらおうと，いろいろと頭をヒネッておるのです。

でも，それにはみなさんの声をもっとききたい。いろんな意見が書いてあるおたよりを送ってほしい。そんな思いで毎月みなさんのおたよりを読んでいます。たとえば絵はかけないけど投稿したいっていう人大歓迎！　どんなことでもいいから送ってちょ。待ってるね！

おたよりのあて先→〒110 東京都台東区台東2-30-20シュールド・ウエーブ　フューチャーかわら版

ぽんたのアイマックス情報局

地下の旅人

ぽんたでございます。

地下活動，止まっております。

で，ヒントその2。

江ノ島には「お中道」というものがございます。

それがどないしてン，という声が聞こえそうでございますが，あ・く・ま・で・も「地下活動」，秘密でございます。

話はがらっと変わりますが，このところ雨が多いですねぇ。

外を回る営業さんや，電車の長距離通勤をなさっているわたくしの回りの方々は，雨を非常に嫌がりますが，わたくしは正直申し上げて，雨，嫌いじゃございません。

例えば，休日には必ずどこかへお出かけになるという方は，雨が降ると顔をしかめ，一日の無聊をかこつそうでございます。

わたくし，まったくそんなことがございません。むしろ日曜日の朝，静かな雨の音を聞くとほっとします。

なぜなら，出無精の完全インドア派だからです。

かと言って，屋内の遊びにそう長けているというわけでもなく，天気が良ければ外に出たいという気持ちも偽りのないところ。

一種，休日＝外出という強迫観念があるようなのですね。雨ならば，そこを考えなくて良い，と。

ただ，そればかりでなくサラサラと路面を打つ雨の，まぁ「ショパンの調べ」とまで気取りはしませんが，その柔らかな階調は，聞く人を自然に眠りに誘う限りない優しさに満ちておると，わたくしは思っています。

ゆっくり本が読めるんですよね，これが。

怪物ランド

最近のSF映画って少ないよな。映画だけじゃなくて，バリバリのSF小説もトンと見ない。

世はファンタジーが占めつつあるみたい。

ま，面白けりゃわしは選ばないっす。



▲「水鏡あきら」くん（滋賀県）

「水鏡」くんのモンスターはもう11体も紹介してるのです。でもって，このコーナーはまだまだずーっと続くのだな。



▼「IMP極堂」さん（三重県）

お初です。載っけちゃいました。ベロとか唾液ってのがクセモンです。セクシャルな部分と嫌悪を催す部分とは共通することが多いのです。

えーとここで，「ぷー」の近影を紹介しよう。（経緯のわからぬ人は先月号を読むべし）



10月18日　手動ファジーカメラで撮影。

お友だちになってね。というわけで，来月から「ぷー」のお友だち希望者の自画像を募集するよ。（見合い写真みたいなモンだな）

たくさんのご応募お願いするダス。全然なかったりすると，「ぷー」がなくから。

狂子の「風の吹く画廊」

友だちが結婚するの。また…。今年も寒い冬になりそうだわ。



▶「吉野かすみ」さん（神奈川県）

はじめまして。「ヘタだけど」って謙虚な子が多いんだけど，わたしはインパクト優先。

雰囲気があるイラストを採用してます。



▶「サマルカンドの咎人」くん（熊本県）筆頭で，「ねぎなっと～」くん「あめふらし」くん「遊月綾美」くんの合作

みんな熊本の人なのね。ところで熊本の人は毛深いっていう先入観がいまだに拭えないのね，あたし。



◀「武田るいか」さん（東京都）

あら，名前変えたのね。いつからかしら。

今気づいた。ホッペの×はXマスのそれだったのね。オネーさん，なんかぼけぼけね。

春はいつ来るのかしら…。

「氷河期」ですって～!!　こ～の「ぽんの字」!!　掟やぶりの椅子攻撃!!

……なんてことやってるからかしら，また来月ね。

お便り・イラストの送り先

アイマックスが引っ越ししました！

新住所は次のとおりなので，お近くにお寄りの節は捜してみてちょうだい。

〒144 東京都大田区西蒲田7-26-11
ツキムラビル西蒲田7F
株式会社アイマックス
「ぽんたのアイマックス情報局
―かすてぃらはいらんかねぇ～っと一係」まで

今月の常連さん

そうなんだ。ハガキ見るのも久しぶりなのだな。

▲「ECHO」くん（愛媛県）▲「真鍋みのる」くん（徳島県）私も北海道行った。知床では森繁像を見損ねたのが悔い。▲「蒼霧羅夢」ちゃん（東京都）進学のため休筆ですか。で，入学したらバンドするですか。いいなぁ若いって。▲「大石宅魔」くん（静岡県）読者県人会希望▲「解読不可能」くん（長野県）▲「FACT」くん（神奈川県）何だか，おいらのいないうちにいろいろあったスか？　若いうちはいろいろあるよン▲「にいばう」さん（大阪府）お元気か。宗旨変えてごわうか。▲「浅見竜一」くん（富山県）個展挑戦宣言確かに承った。頑張れ▲「AZARAEL」くん（東京都）おいらも帰ってきたよ。またよろしく。▲「Kーたん」ちゃん（愛知県）▲「駒使い」くん（宮城県）

今月のお初

△「くまひゃん」くん（広島県）先月のお初であるが，常連の方に出してしまったのはまぁ「ぷー」のせいだからね。△「うんもらんど」さん（北海道）キャッチ・ア・コールドしながらの初投稿。ほめてつかわす。△「海津考」くん（愛知県）さらさらの真ん中分け（頭の話ね）おいらもしたかったな。剛毛で不可能なんすよ。

今月のおハガキは9月17日から10月18日の消印のものです。

おハガキが何と激減！　いささか焦りを覚えるなぁ。何か手を打たんとな，パパンとね。

え～と，とりあえず麦ジュースでも飲んで血のめぐりをよくしようっと。

じゃ，次は新年号で（早いよな，ホント）。

アイマックスでは血気盛んな働き手を募集しております！

というわけで，

1）テレビゲームの企画
2）グラフィック
3）営業

の三つの職種につき，東京もしくは東京近郊在住の方を募集しています。

ご希望の方は下記担当までご連絡ください**TEL:03-3737-2221**

担当：栗　田

第6回 マジカルステーション 魔法のツボ

Magical COMPANY

X68K版「餓狼伝説2」緊急レポート

「餓 狼 伝 説 2」
シャープX68000/30シリーズ
メディア：5"2HDのみ
ジャンル：格闘アクションゲーム
発 売 日：93年12月23日（予定）
発売価格：9,800円（税別・予価）

〈ソフト内容〉
●ハードディスクインストール可能!!
●内蔵FM音源対応!!
●要2MB
●MIDI音源対応（SOUND CANVAS SC-55, MT-32）
●専用４つボタンジョイパッド付き!!
（初回生産分限定１万本）
●VSモード搭載

以上

ガロウファンのみなさまこんにちわ。レポーターの魔法のヨッチャンです。今日はガロウ２の開発現場からレポートします。

それでは通りすがりのコバピーに聞きます。

ヨッチャン（以下：ヨ）
「開発状況はどれくらい進んでますか？」
コバピー（以下：コ）
「今は90%位ってところですかねぇ。」
ヨ：「今回はネオジオの完全移植って聞いてますが？」
コ：「今回はキャラのサイズもネオジオと同じだし完璧な出来と言えるだろう。」
ヨ：「ネオジオ版との違いはないんですか」
コ：「四天王を使えることと，VSモードが入ってることです。」
ヨ：「ゲ，ゲッ！　それじゃホーク，ブラッド，カーン，クラウザーがガシガシ使えるんですね。」
コ：「当然です。（キッパリ）」
ヨ：「でその他に何か特典はないのですか」
コ：「専用パッドをつけて売っちゃいます。」
ヨ：「えーっ！　パッド付で売っちゃうんですね。ところであなたよくご存知ですね」
コ：「ええ，私ここのもんですわ。ハッハッハッ」

というわけで「いづもや」風の（関西の人しかわからんけど）レポートになりましたが，12月23日を楽しみにしてほしい。

それともう一つ，画面モードも15kHz，31kHz両方に対応してるから，家の大型テレビモニターでもバッチリプレイすることができるんだ。お父さんと格闘プレイを楽しんでくれたまえ。

じゃ現場からのレポートはこれで終りだが，次号では発売直前突撃ノンフィクションアドベンチャーダッシュレポートを送りましょう。楽しみにしてくれ。
それではバイバイ…。
コ：「おれは開発課長だ，おぼえといてや」

たずね人

もうどうにでもしてくれと思う今日この頃，あの人は今というコーナーに変えたい位に思うこのコーナー，みなさんどんなに小さな情報でもいいからお便り，お電話下さい。

こうなったら仮想で考えてくれてもいいからお願いします。

お名前：タケダ　シゲジ　さん
住　所：不明
全く手掛りがありません。助けて下さい。

新作コーナー

●X68K版「餓狼伝説２」
12月23日発売予定
パッド付¥9,800-の良心価格――。

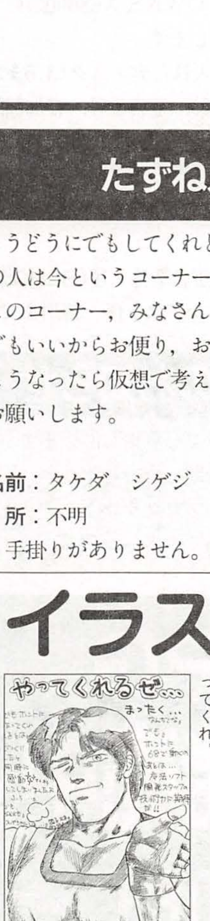
●PC98版「将棋聖天Ver.2」
来年度発売予定
¥12,800-(予価)

●X68K版「テクモ・ワールドカップサッカー」

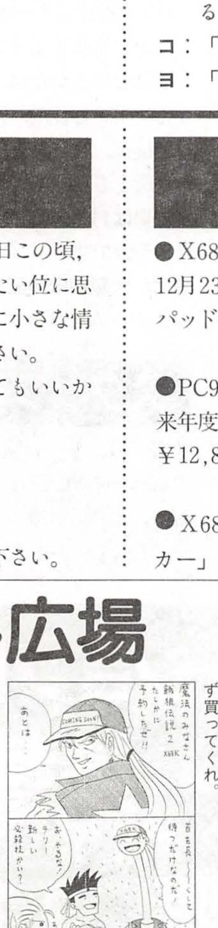
ヨッチャンの魔法のツボ

今月はクロッピーの「まだ～」のコーナーがないので，かわりにこのコーナーで取り上げてみましょう。ところで先月のクロッピーの話に続く第２弾，ナカジええかげんにせーよの話でおます。うちの営業N君は，飲み屋の女の子にうつつをぬかし，それも同じ店の子を２人に手を出そうとしています。ところが２人ともダメかもしれないので，この子たちのアダ名をアブちゃん，ハチちゃんと名前をつけて喜んでいる今日この頃です。

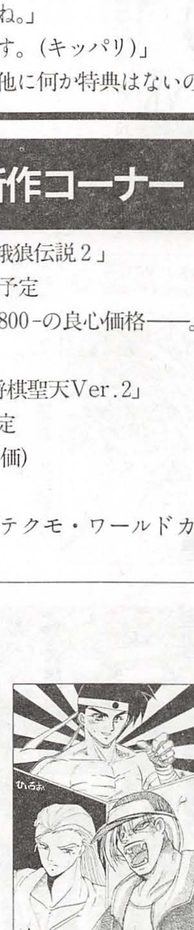
イラスト広場



◀天童市：P・N・Quinn
来月号までにまた次のイラストを送ってくれ。



◀伊勢崎市：不二郎
この技はガロウ２では使えないが必ず買ってくれ。



◀P・N東次郎、ひいろお、水鏡あきら
３人の合作とはおそれいりやしたこれからも仲良くな。

魔法株式会社

〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10
マジカルビル

PHONE:078-261-2790
FAX:078-261-2792

リアルタイムアクションRPG「ソードダンサー」&「ソードダンサー増刊号」絶賛発売中!!

TG ステーション

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY

株式会社テイジィ総合研究所
開発室：〒540　大阪市中央区釣鐘町１丁目２番２号（BLDG土屋）

ファーランドストーリー もうプレイしてくれましたか？

終わった〜〜〜!!「ファーランドストーリー」も無事発売され，ホッと一息って感じです。でも，すぐ次のプロジェクトが始まって，休む暇もないんですね，これが。しくしく。

まずは，いきなりごめんなさい情報から。11面で手に入るアイテムに，『ドカティの鍵』というものがあります。これは使わないで下さい。消えちゃって先に進めなくなってしまいます。本当にごめんなさい。

難易度は低く作ってあるから（実は，単に敵がおバカさんという説も），もうエンディングを見た人も多いんじゃないかな？

先へ進むコツは，えこひいきしないでみんな均等に育てて上げること。超強力キャラが一人だけというような状態では，後半の攻略は不可能だゾ！　そして……恐るべしは女王の必殺技，「ザ・バンド」！（スタンド攻撃じゃないよ）

この攻撃を受けた時，個人の強さなど，何の意味もないことをあなたは知るだろう……

今月のお二人さん



◀神奈川県　P・N・美貴千博

美貴さんが吉野さんをこの世界に引きずり込んだとか？　今度は合作でなんか送ってちょ！



◀神奈川県　P・N・吉野かすみ



◀高知県　P・N・AAB

よぉぉしっ！　次は掲載11枚記念だ！

TGL ゲーム&グラフィック コンテストのお知らせ。

このたび，TGLではゲーム&グラフィックコンテストを開催することになりました。詳細はきまっていませんが，賞品はたくさん用意する予定です。

募集するのは以下の２部門で，いずれも未発表の物に限ります。

＊ゲーム部門

・ゲームの形になっていればなんでも構いません。
・BGMなどは入って無くてもかまいません。
・PC-9801シリーズ，FM　TOWNS，X68000のいずれかで動作するものでお願いします。

＊グラフィック部門

・２枚以上のCGで，テーマがあれば何枚でも構いません。
・グラフィックのみでなく，ゲームのオリジナルキャラクタ集のようなものも可です。
・PC-9801シリーズ，FM　TOWNS，X68000のいずれかで見れるようにお願いします。

応募なさるかたは，作品を入れたディスク（3.5または５インチ）と住所，氏名，年齢，電話番号，参加部門，対応機種，コメント，使用方法を記入した紙と共に下記の住所まで送って下さい。

締切は11月末日で，当日消印有効です。発表は94年１月の予定です。

〒540 大阪市中央区釣鐘町１丁目２番２号（BLDG土屋）
TGLゲーム・グラフィックコンテスト係　荒川まで

スタッフ募集のお知らせ

当社では，ゲーム開発スタッフを募集しています。詳細は当社担当まで電話でお問い合わせ下さい。

職種：原画，グラフィック，プログラマ，シナリオ
連絡先：06-944-9687　担当：本多

ファンタジーシミュレーションRPG

「ファーランドストーリー」絶賛発売中！

PC-9801VM/UV以降　9,800円



熊本県・いたも・てっさく

マイコンソフト

なにわ通信

さすが大豆、腐っても納豆よのう(島根県・じょーり)

ちゃー，ちゃーちゃーちゃー，ちゃーちゃーちゃ（例のメロディ），ふふふ，ヤマトの諸君，私だ。山殿諸勲だ。

どうも，いつもネタが懐かしい（古い），Hiaroですら。

お待たせ！ドラバスです。

ビデオゲーム・アンソロジーの第7弾は，お待たせしました，ナムコの「ドラゴンバスター」です。

ドラゴンバスターは1984年，ナムコ社の作品です。X68000版は，もちろんアーケード・ゲーム版を完全移植。かっこいいドラゴンにも会えます。

王女セリアを人質にしたドラゴンを追い続けるドラゴンバスターことクロービス。剣と魔法を駆使して洞窟や廃虚の魔物達を蹴ちらし，ドラゴンを倒してセリア姫を助けるのだ！

君は「かぶと割り」ができるか？

ドラゴンバスターは12月中旬発売予定で，価格は5,300円（税別）です。

シリーズ第6弾である，「ぶたさん」も10月29日に発売になっていますので，こちらもよろしくね。

ぶたさんは5,300円（税別）で，本体メモリが2メガ必要です。

ジョイスティック

次期ジョイスティックについて何人かの方から貴重なご意見をいただきました。どうもありがとうございました。

対応機種はパソコンとメガドライブの予定で，おそらく6ボタンになるでしょう。

さて，こちらで，今一番頭を悩ませているのが，その大きさ。みなさんにとって，最も使いやすいジョイスティックの大きさとは？ 本体のタテ，ヨコ，高さのサイズは？ また，スティックの長さやボールの大きさは？ ボタンの大きさや配置は？

引続き，いろいろなご意見をお待ちしています。



突然ですが

突然ですが，ここでドラバス・クイズー!! パフパフ♬

問題：クロービスの柔道の腕前は？

正解しても何もありませんが，答とおたよりあて先は以下の通り。

〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト㈱ なにわ通信係

私とあなたのシテオク体験談



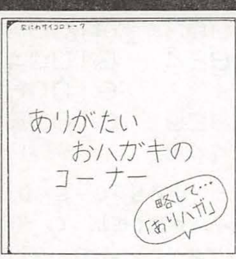
ねぇ，きいてきいて！ 私ねー，今，左手中指の爪が無いの。ホントよ。ちょっと気持ち悪いわよ。え？ なぜかって？ もー，知ってるくせにぃ。Hiaro.さんのい・け・ずぅ。うふ

大分県・（人格破壊）竜太

評：私も昔，足の親指のつめをはがしたことがありますが，気持ち悪かったねぇ。このまま，はえてこないのかと思ったけど，今ではちゃんと元に戻っています。とかげのしっぽみたいですね。ところで，「うふ」はやめてくれぇ。

シテオク度・8

ありがたいおハガキのコーナー

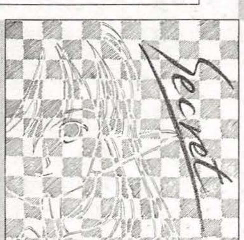


和歌山県・凸凹之助★

正方形イラスト特集です。さて，3月号のテーマは「コラージュ」です。コラージュをネタにしたイラストをお待ちしております。〆切は1月10日です。よろしく。

今月は12月号と言うことで，クリスマス・プレゼント。名前の下に★印のある方に「イースのマウスマット」をプレゼントいたします。

岐阜県・真代



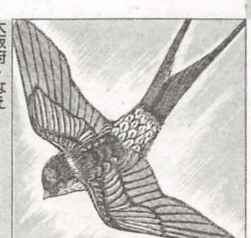
もっと，だまし絵風にしても良かったかも。

宮城県・駒使い★



なるほど，「正方形」のイラストって訳ですね。

大阪府・なえ



南へ渡っていくツバメでしょうか。

東京都・武田るいか



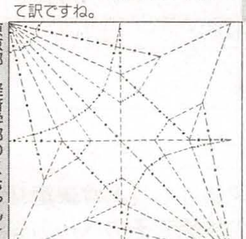
きゃーっ見てるだけで，手が痛くなってきます。

静岡県・大石宅魔★



やったー，オール点描だー。次回もたのむぜ！

東京都・経済学部のKちゃん★



折り鶴の展開図だそうです。
---は山おり，-・-は谷おり。

飯能市・葵★



ところで飯能市ってどこにあるの？

宮城県・シロちゃん



声を出してセリフを読むと，このイラストの意味がわかります。



みんなもっと柱ネタも送ってください(願) エエヨ。

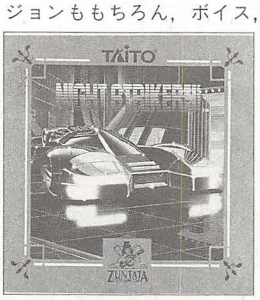
It's a PONY

今回も＞当たんなかったキミは㊟をのめ!! サイトロン5周年フェア記念グッズプレゼント当選者発表なのだ。

ポニーキャニオン映像制作本部
プロモーション室
〒102東京都千代田区九段北4-3-31

CD　11・19 ON SALE

G.S.M.1500名盤SERIES ナイトストライカー
NIGHT STRIKER／TAITO ZUNTATA



お待たせしました。名盤シリーズ第4弾，ファンに圧倒的人気の「ナイトストライカー」オリジナル盤が登場です。オリジナルバージョンももちろん，ボイス，SEの全てを網羅。さらにはZUNTATAのアルバム「コンプリートアルバム」「ダライアスII」から「アーバントレイル」のアレンジバージョンを2曲収録し，しかもそこにさらに今回のために“WHAT IS HIP?”が新録した「アーバンタイトル」フォーリズムMIXも加えちゃった，これはまさにGMファン必聴の1枚なのでありま す。価格／￥1500(税込)。

VIDEO & LD　11・19 ON SALE

サムライスピリッツ
SAMURAI SPIRITS〜十二剣士列伝〜／SNK



ザ・100メガショップNEO・GEOシリーズ第3弾は，史上空前，豪快無比，格闘ゲーム史を塗りかえたともいわれる「サムライスピリッツ」の完全攻略ビデオだあ!!これは，世に次々にヒットゲームを送り出しているエス・エヌ・ケイNEO・GEOの手による傑作「サムライスピリッツ」を，山下章率いるスタジオベントスタッフ監修のもとに制作したもの。各キャラクターごとのゲーム攻略を始め（例えば柳生十兵衛ノ章だと「略歴〜必殺技〜名勝負〜名勝負〜決戦」ってカンジ），普段では絶対に見られないシーンや全キャラクターのエンディング，ゲームオリジナルキャスト総出演のナレーション等々を収録した必見のビデオです。価格／VIDEO&LDともに￥4800(税込)。

サイトロン5周年記念「G-SHOCK」当選者発表

A000322	A002552	B000564	C000773	D001414	F000071	G000554
A000642	A002823	B000923	C001211	D001629	F000548	G000965
A000664	A002939	B000934	C003017	※	F000733	G100061
A000808	A003018	B001005	※	E000892	F000803	G100323
A001058	A003786	B001807	D000238	E000910	F000824	G100496
A001130	※	※	D000803	E100436	※	G100637
A002206	B000353	C000099	D000865	E100471	G000329	G100664
A002435	B000547	C000664	D000883	E100514	G000448	当選者　全50名

サイトロン公認海賊盤ゲームミュージックライブ'93夏

下2桁　各組共通　55,91,25
下3桁　各組共通　928,093　当選者　全500名

ハズれちゃった人にはニガニガしいでしょうが，今月も「G-SHOCK」と公認海賊盤カセットの当選者発表です。ちゃんと確認してね。で，当選番号があった方は，お手元のサイトロン5周年フェアスペシャルBOXの中にある「解説書」を読んで郵送してちょ。豪華記念グッズとともに発送されま〜す。

COMING SOON!! SITRON 12月17日発売 先取りインフォメーション

CD	NEO SELECTION—NEO・GEO　格闘技BEST—／SNK　価格 ¥2500(税込)
CD	G.S.M.1500 SERIES ナイトフラッシャーズ・フラワーバスター NIGHT SLASHERS・FLOWER BUSTERS／DATA EAST GAMADELIC　価格 ¥1500(税込)
VIDEO&LD	ストリートファイターIIダッシュターボ STREET FIGHTERII 'TURBO〜激闘乱舞編〜／CAPCOM 価格 VIDEO&LD ¥4800(税込)
VIDEO&LD	ワールドヒーローズ&ワールドヒーローズ2 WORLD HEROES & WORLD HEROES2／SNK ADK 価格 VIDEO&LD ¥4800(税込)
VIDEO&LD	餓狼伝説SPECIAL〜超絶武闘会〜／SNK　価格 VIDEO&LD ¥4800(税込)

というわけで，来月も豪華ラインナップがズラ〜リ。ところで大ニュース!!　来年には「NEO・GEOフェア」を，全国レコードショップでドカーンと開催することが決定!!お楽しみに。12月発売の雑誌でそのへんの詳しい情報を告知するので要チェックなのだ。

今日の敵は明日の敵

誰が言ったか，「今日の敵は明日の友」。笑わせるぜまったく。そんなに世間は甘くないぞ。「今日できることは明日やるな」。バカヤロー。今日どうしてもできねえから明日になっちまうんじゃねえか。「二度あることは三度ある」。おいおい，何があったんだよお前さん。そんな思い詰めた顔をして。「腐っても鯛」。鯛だったらなんでも喰うのかお前は。最後に，この前も書いたけど念には念を入れて。

※テレホンサービスが
03-3288-2552に変わりました。

MOBILE SUIT GUNDAM

MSフィールド2'93

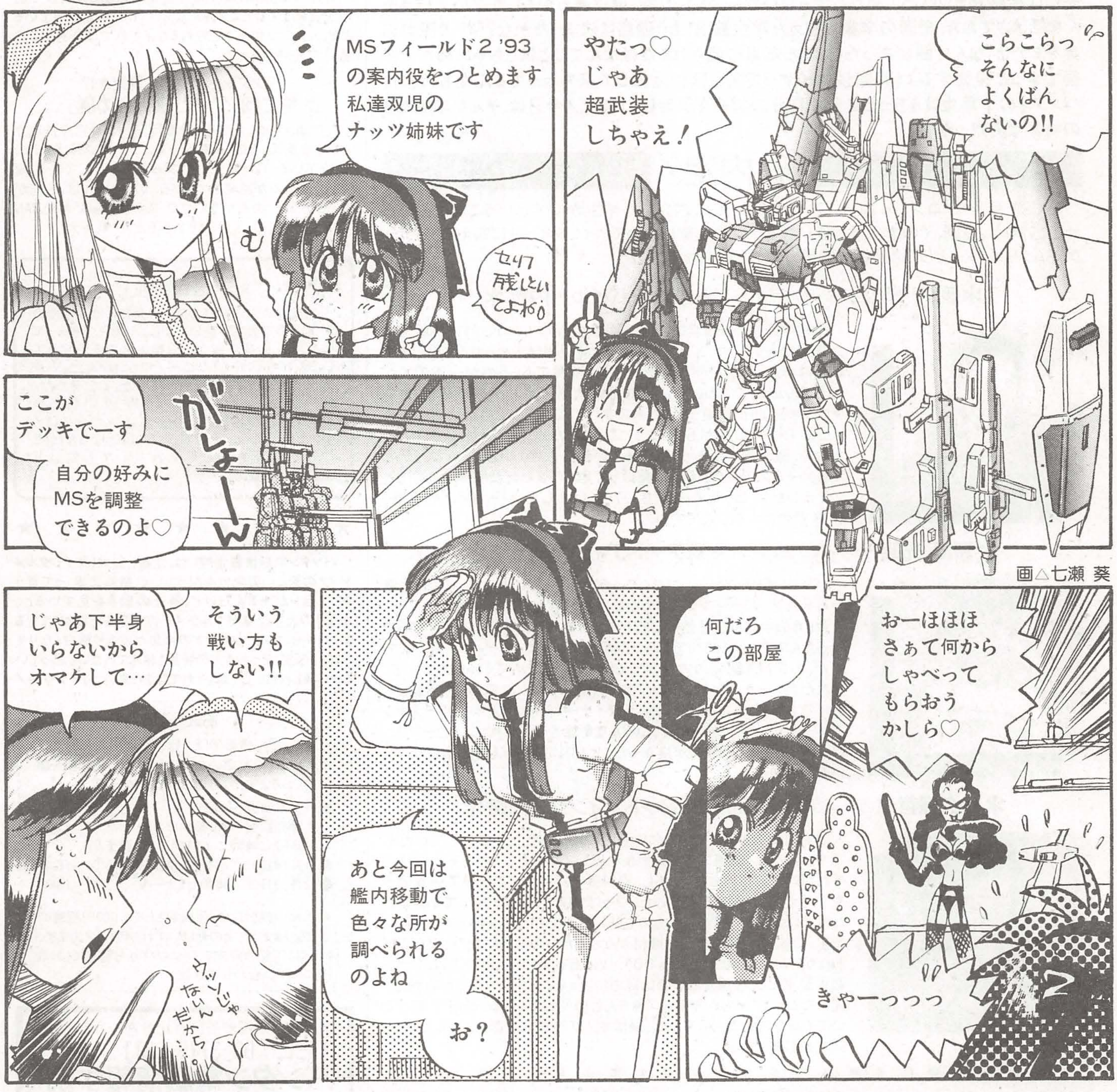
絶賛発売中！

© 創通エージェンシー・サンライズ

■ NEC PC9801 VX/UX以降対応 ■ EPSON PC286・386・486・シリーズ ■ RAM640KB以上必要 ■ ディスク5枚組
■ 高解像度(400ライン)アナログディスプレイ必要 ■ FM音源ボード対応 ■ バス・マウス対応 ■ 標準価格¥9800(税別)

第2弾 いよいよ登場！

★白熱のモビルスーツバトル！ ★ユーザー自身の好みにMSのカスタムが可能！
★君は、グリプス戦役を戦い抜けるか！ ★艦内モード登載 ★2人対戦も可能！



画△七瀬 葵

電脳インフォメーション

DIC VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

VANTAN NEWS FILE／Nov in'93

いよいよ今年も11月に突入!!だんだん涼しくなってきたね〜。僕は引っ越しなんかしちゃって家賃が今までの倍になんかなっちゃったもんだから財布の中身まで涼しくなっちゃって、おまけに大好きなあの子のことでもうまくいかなくて悩んじゃってるから心も涼しくって、あちこちすき間風だらけでもう真冬が来たみたいな涼しさなのだ〜っ!!(しかも引っ越した先には冷暖房がなくって買うお金もないから、今年の冬、僕は凍るかもしれない！)まぁそんな話はさておき、全国の卒業を控えた学生諸君、もう進路は決まったかな?「時の流れに身をまかせ」なんて曲があったけど、ただ単に流されるだけなんてことはしちゃだめだぞ！後できっと後悔するよ(実際僕はイヤって言うほど後悔して来ちゃってるんだもの！)。バンタンの２年生はきちっと自分で自分の将来を決定しているぞ！今月は、そんな学生たちの特集なのだっ!!

祝 内定！

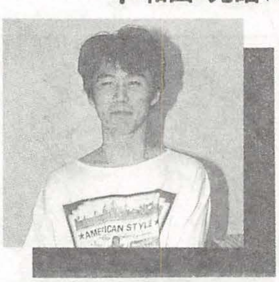
さて、先月号で「コンパイル」や「アートディンク」に内定した学生がいるということはお知らせしたけれど、今回、その学生達が遂に登場！就職活動についてのインタビューに答えてもらった。ゲームクリエイターとしての切符の獲得方法の秘訣は如何に!!

＊河内 孝公(ゲームプログラムコース)►㈱コンパイル・内定＊



試験は適性と一般常識、それと面接がありましたが、それに加えて作品提出がありました。どこへ行っても作品提出は求められると思いますけどね。まぁ、言葉で何を言うより、作品を見てもらうのが一番ですから。論より証拠ですね。やっぱり作品は大事ですよ。スーパーマリオブラザースをTownsで創ってみたんですけど、このことで自分の実力も解ったし、自分に自信がもてるようになりましたね。僕は新聞奨学生だったので、毎日仕事があって少しきつい部分もありましたけれど、どうしてもゲームのプログラムがしたいって思ってましたから、何とかやりとうせましたし、こうして内定もいただけました。やっぱり、『やる気』っていうのは大事なんですね。

＊和田 光昭(ゲームプログラムコース)►㈱アートディンク・内定＊



パソコン関係のゲームプログラムがしたかったのと、ユーザーの立場から見たアートディンクさんのセンスが好きだったので決めました。僕は6月の中旬に会社訪問に行きまして、その時に自分の作品も持って行ったんですよ。X68000で創った対戦型のアクションゲームだったんですが、わざわざ開発の方が見てくれて、結構ほめてくれたんですよ。それが良かったのかもしれないですね。僕はゲーム研究会でも活動してるんですけど、そこでシナリオ&デザイナーコースの人やマルチメディアコースの人とかと接触して、いろんな影響を受けられたこととがプラスになっていますね。環境が良かったことも内定をもらえた要素になっているでしょう。

＊舟久保哲也(ゲームプログラムコース)►㈱アートディンク・内定＊



僕も和田君と同じで、パソコン関係のソフト会社を希望していたんです。パソコン関係でオリジナルを出しているところといったら、もうそれだけで数は限られてくるし、資料等を拝見させて頂いて一番働きやすそうなところを選びました。やっぱり僕も作品は持っていきましたね。僕はTOWNSで創ったものを98に移植したやつを持っていったんです。でも、学校にあれだけ機材がなかったら自主的に創ろうなんて思わなかったかもしれませんね。DOS／VはあるはINDIGOはあるは、しかも数が豊富だし、授業がない時は自由に使える。先生にも何でも聞けるし、聞いたことはこっちが解るまできちんと説明してくれる。環境が整っていてそれをフルに活用すれば、後は本人のやる気次第なんだなって、つくづく感じましたね。

● ●

見事ゲームクリエイターとしての道を歩き出す３人。そのオーラをみんなも感じ取ってもらえたかな?ゲーム業界を目指している君！こいつらを見本にして君も頑張れ!!

月刊よっちー4th. Trip－

皆さんこんにちは！２ヵ月ぶりで登場の青山です。先月このコーナーがつぶれていたんで終わっちゃったんじゃないか……。なんて問い合わせが殺到したけど、そんなことはありません。まだまだ続くよ。さて、最近のバンタン情報といえば、サッカー大会が行なわれました。V(VANTAN)リーグと称したこの大会。どれも白熱した試合で選手全員燃えていたよ！みんな、スパIIに燃えまくっていると思うけど、マザー２も忘れるな！それでは今月もこの勢いでブっちぎるぜ!!

バンタン・サークル発足か!?
☆第二回「ゲーム研究会の謎」☆

ご存知、バンタンが誇る天才集団「ゲーム研究会」を紹介しよう。会長はルックス最高で会員はジャニーズ系ばかりだ。しきっているのは井上先生。実は私も加入している。続々新作ゲームが開発されているこのサークルは、名前がかっこわるいとの声が多いので、来年度からは「AMEZIAN(アメジアン)」として大活躍する予定だ。期待大!!

今月の青山君

任天堂の山内社長のびっくり発言には、さすがの天下の細川首相も驚いたでしょう。なんてったって「64ビット」の家庭用ゲーム機の発売を予定しているんだもんね。☆「なにー！でもいいんだ。フッ、実は僕はイトイに期待しているんだ。そう、それだ、2だ。あの紅色のパッケージだ。待っている。／風の国のランスロットより。」……な、なんだ今のは！突然の乱入があったけど、来月はどうなるんだ?とにかく次号を待とう。それにしても奴は!?
See You Next.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

バンタン電脳情報学院には、企業と協力してデジタルメディアの新しい方向性を探っていく『電脳工場』って言うセクションがあるんだけど、最近の動きを見ていると、かなりの大手企業がマルチメディアに手を出し始めているようだから、マルチメディアの今後がかなり面白くなりそうだよ。今度、そっちの方の特集も組んでみたいと思っているから楽しみにしててね。それではまた来月。サイナラ〜！

お知らせ

バンタン電脳情報学院では、電脳クリエイターを目指すめざとい諸君のためにセミナーや相談会を開催しております。11月の日程は次の通り。

- 11月８日(月)〜13(土)
  入学相談会　10:00〜17:00
  (お好きな時間に１時間程度 要予約)
- 11月14日(日)　バンタン模試IV　13:00〜16:30
- 12月19日(日)　体験セミナーV　13:00〜16:30

※バンタン模試には、受験料として1,000円程度必要となりますが、その他はいずれも無料となります。詳しくは下記の宛先までおハガキかお電話で、お気軽にお問い合わせ下さい。

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-11MB
TEL：03-3719-3511
バンタン電脳情報学院
電脳インフォメーション係

コンピュータで音楽を楽しむ人のマルチメディア・マガジン

Computer Music Magazine

コンピュータ・ミュージックマガジン



Computer Music Magazine Vol.34

体験版２本の豪華版。新ミュージ郎シリーズ，ハードディスク・レコーディング・システムなど新製品情報も充実。ローランドGSフォーマットの解説記事などテクニカル情報も紹介。

ディスクの内容

体験プログラム×２本①MIDIリラクセーション・システム「Mrs. HANY.」②MIDIジューク・ボックス「Micro Jukebox」／オリジナル曲によるGS音源講座「ピアノ編」／CMMスコア「ウエンディ・モートン：STEP BY STEP」／FREEWARE「ステップ入力対応シーケンス・ソフト」／ニュース・ステーションのテーマなどMIDIデータ満載！



Computer Music Magazine Vol.33

特集はヤマハ「HELLO! MUSIC!」体験版。安価な音源モジュールから88鍵盤のデジタル・ピアノまで，GS対応楽器をまとめた「GS音源購入ガイド」。FREEWAREのGS音源音色エディタも見逃せない！

ディスクの内容

「HELLO！ MUSIC！」体験版。GM対応データ3曲付き／オリジナル曲によるGS音源打ち込み講座「ドラム＆パーカッション編」／CMMスコア「時の踊り」／FREEWARE「GS音源音色エディタ」／コーヒールンバ，グリーク「ピアノ協奏曲」他，MIDIデータ収録！

『コンピュータ・ミュージックマガジン』バックナンバー常設店リスト

地域	店名	電話
〈北海道地区〉		
旭川市	ブックス平和神楽店	0166(62)7272
〃	富貴堂緑が丘店	0166(65)1102
〃	三省堂書店旭川店	0166(26)2631
〃	ビブロス旭川大町店	0166(54)6121
北見市	北見工大生協	0157(24)7297
札幌市	アシーネ栄町店	011(781)1147
〃	丸善札幌南１条店	011(241)7254
〃	紀伊国屋書店札幌店	011(231)2131
〃	紀伊国屋書店厚別店	011(892)6101
恵庭市	ビブロス恵庭市	0123(33)7115
室蘭市	丸善ブックプラザ	0143(45)2777
帯広市	ザ本屋さん柏林台店	0155(33)5020
〈東北地区〉		
青森市	ブックショップおおかわ	0177(74)3987
八戸市	西町書房	0178(43)5320
盛岡市	東山堂ブックセンター	0196(53)6464
〃	東山堂都南店	0196(37)3831
〃	第一書店	0196(53)3355
仙台市	仙台文栄堂	022(244)6431
〃	本のゴリラハウス匂当台店	022(273)5309
〃	本のゴリラハウス宮城野店	022(291)7740
〃	本のゴリラハウス花京院店	033(264)9477
〃	金港堂	022(225)6521
〃	ブックセンタースクラム	022(373)3887
柏町	ブックガーデン佐沼店	0220(22)2011
山形市	八文字屋本店	0236(22)2150
天童市	かとう書店中央店	0236(54)4416
福島市	㈲ブックスみうら	0245(58)9191
いわき市	ヤマニ書房本店	0246(23)3481
郡山市	ブックスペース105	0249(52)0802
〈甲信越地区〉		
塩尻市	平安堂広丘店	0263(57)4545
松本市	鶴林堂書店	0263(32)5340
飯田市	平安堂飯田店	0265(24)4545
岡谷市	笠原書店	0266(23)5070
下諏訪町	平安堂下諏訪店	0266(28)1111
甲府市	文教堂甲府店	0552(22)4600
新潟市	紀伊国屋新潟店	025(241)5281
長岡市	覚張書店	0258(32)1139
〈関東地区〉		
高崎市	パソコンランドツーワン高崎東口店	0273(26)5221
〃	高崎戸田書店	0273(63)5110
〃	ソフトインサカイ	0273(62)1500
大宮市	ブックセンター押田	048(647)3141
浦和市	須原屋	048(822)5321
川口市	岩渕書店	048(252)2190
川越市	黒田書店川越店	0492(25)3138
所沢市	いけだ書店所沢店	0429(28)3271
新座市	ブックスキャメル	048(472)2219
〃	TANA BOOKS	048(479)7416
朝霧市	板山名文堂	0484(73)8238
寄居市	グリーンブック寄居店	0485(81)4448
土浦市	共栄堂	0298(21)6134
宇都宮市	落合書店オリオン店	0286(34)3777
〃	リブロ宇都宮店	0286(32)3956
西那須野町	ブックプラザ玉書房	02783(6)6662
水戸市	ツルヤブックセンター	0292(25)2711
勝田市	武石書店	0292(73)1212
〃	ささもと書店	0292(74)5188
市原市	研文堂イトーヨーカドー店	0436(43)4550
〃	研文堂五井店	0436(22)7837
舟橋市	リブロ船橋店	0474(25)0111
〃	芳林堂書店津田沼店	0474(78)3737
〃	博文堂	0474(66)2328
千葉市	千葉パルコ改造社書店	043(225)3933
〃	多田屋セントラルプラザ店	043(224)1333
〃	キディランド千葉店	043(225)2011
柏市	新星堂柏店	0471(64)8551
〃	浅野書店	0471(64)2040
川崎市	有隣堂川崎B・E店	044(200)6831
〃	有隣堂川崎アゼリア店	044(245)1231
〃	ブックメイツ新百合ケ丘店	044(952)1250
〃	大塚書店柿生駅東口店	044(999)1777
横浜市	有隣堂横浜駅東口ルミネ店	045(453)0811
〃	横浜そごうブックセンター	045(465)2111
〃	栄松堂書店相鉄ジョイナス店	045(321)6831
〃	トヨムラ横浜店	045(641)7741
〃	文華堂戸塚店	045(864)5151
〃	たまプラーザ　有隣堂	045(903)2191
〃	いずみ書店	045(931)1176
〃	栄松堂書店シアン店	045(311)6146
〃	有隣堂シアルミュージックセンター	045(312)3539
鎌倉市	鎌倉書店	0467(46)2619
茅ヶ崎市	川上書店イトーヨーカドー店	0467(87)0971
平塚市	サクラ書店紅谷町店	0463(23)5666
藤沢市	有隣堂藤沢ミュージックセンター	0466(26)2794
海老名市	三省堂海老名店	0462(34)7161
厚木市	有隣堂厚木店	0462(23)4111
小田原市	伊勢治書店	0465(22)1366
〃	文教堂小田原店	0465(36)3677
千代田区	書店ブックマート	03(3294)0011
〃	三省堂書店	03(3233)3312
〃	ラオックス・ザ・コンピュータ館	03(5256)3111
〃	書泉グランデ	03(3295)0011
中央区	八重洲ブックセンター	03(3281)1811
港区	雄峰堂新橋NS店	03(3503)6586
品川区	小山ブックセンター	03(3782)3665
渋谷区	大盛堂書店	03(3463)0511
〃	紀伊國屋	03(3463)3241
新宿区	ぶっくらんど	03(3365)5822
豊島区	芳林堂書店	03(3984)0333
〃	㈱新栄堂書店	03(3984)2345
〃	リブロ池袋店	03(5992)8800
葛飾区	林檎堂	03(3604)0255
〃	第一書林	03(3653)2421
大田区	栄松堂書店蒲田店	03(3731)2241
杉並区	湘南堂	03(3314)5555
〃	邦文堂書店	03(3311)3009
〃	信愛書店	03(3333)4961
中野区	はた書店	03(3339)7776
板橋区	博文堂書店大山店	03(3963)4001
北区	ブックス王子	03(3913)2363
江東区	新栄堂書店亀戸駅ビル店	03(3638)2345
八王子市	くまざわ書店	0426(25)1201
〃	文教堂書店めじろ台店	426(66)0025
立川市	オリオン書房ルミネ店	0425(27)2311
調布市	真光書店	0424(87)2222
町田市	久美堂東急ハンズ店	0427(28)2772
〃	文教堂書店南成瀬店	0427(24)6403
小金井市	キリン堂書店	0423(83)5254
〃	東西書房小金井店	0423(84)1206
国分寺市	あらた書店	0423(22)0055
国立市	東西書店	0425(75)5061
多摩市	くまざわ書店桜ケ丘店	0423(37)2531
五日市町	在原書店	425(95)0136
〈東海地区〉		
沼津市	吉野屋	0559(23)5676
静岡市	マイコンセンターウエノ	054(286)7993
藤枝市	システムイン吉野	054(636)0630
焼津市	J&P焼津インター店	054(626)3311
浜松市	ぶっくす三峰上西店	053(464)7839
〃	ぶっくす三峰新橋店	053(442)3200
〃	谷島屋中沢店	053(474)9710
〃	谷島屋M.B店	053(474)5550
〃	リード書店本郷店	053(462)4550
〃	戸田書店幸町	053(474)4762
〃	戸田書店佐鳴台店	053(448)8288
浜北市	谷島屋本沢合店	053(586)1338
吉田町	田中書店	0548(32)6139
豊橋市	精文館書店２階	0532(54)2345
〃	精文館技科大店	0532(47)0624
豊川市	三洋堂書店豊川店	05338(3)0334
蒲郡市	金原書店ヤオハン店	0533(67)3111
西尾市	三愛堂下町店	0563(57)1211
半田市	朋雲堂	0569(21)6077

※全国の書店でご注文いただけます。また，通信販売によるご注文も受け付けています。電波新聞社 出版販売部〒141東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-3445-6111

見て，触れて，試せるディスク
総力特集

音楽ソフト体験版＋MIDIデータ満載

98対応5インチ2HDディスク付き　価格各1,480円



Computer Music Magazine Vol.32

音楽がわからない人でも，マウスを動かすだけでパソコンが曲を作る「ALPS+(アルプス・プラス)」体験版。またFREEWAREでは，マルチ・ウィンドゥの譜面入力型シーケンス・ソフトも収録。

ディスクの内容

「ALPS＋」体験版。パターン・データ多数付属／FREEWARE：マルチ・ウィンドゥ対応譜面入力シーケンス・ソフト「SCP」／CMMスコア「アニメ：オタスケマンの歌」／HELLO！ MUSIC！対応パートデータ／竹内まりや，山下達郎，高中正義など読者の投稿も収録！



Computer Music Magazine Vol.31

98で本格的に音楽できる「Cue+」体験版。マルチ・ウィンドゥ，数値入力の優れた操作性を体験版でどうぞ。FREEWAREはいろいろなデータ形式を演奏できるプレーヤ・ソフト「MIMPI」の最新バージョンを紹介。

ディスクの内容

「Cue＋」体験版。GS，CM-64対応のデータ4曲付属／FREEWARE「MIMPI最新バージョン3.6」／CMMスコア「おもちゃの交響曲」／CM-64，CM-32L＋RCM-PC98対応のLA音色データ／読者の投稿では，ブランデルブルグ協奏曲，悲しき雨音などバラエティにとんだデータを収録！

市町	店名	電話
岡崎市	ホリホック	0564(23)7451
〃	ブックス鎌倉101	0564(54)1822
刈谷市	三洋堂書店刈谷店	0566(24)1134
〃	ブックピア	0566(24)7007
〃	ブックランド騎士堂	0566(36)1143
〃	ブックセンター名豊	0566(21)7121
〃	シーガル	0566(24)2250
〃	明文堂書店	0566(21)0137
豊田市	精文館書店豊田店	0565(33)3322
〃	ブックス・ヤマギワ	0565(29)9671
〃	榮進堂書店八草店	0565(48)8121
〃	三洋堂書店若林店	0565(53)3409
安城市	けやき書店安城店	0566(75)6444
知多市	ブックス三晃	0569(43)5530
名古屋市	三洋堂書店上前津店	052(251)8334
〃	三洋堂書店本店2階	052(832)8202
〃	三洋堂書店鳴海店	052(891)1334
〃	英好堂書店	052(876)8510
〃	岡田書店	052(902)0816
〃	テクノ名古屋	052(581)1241
〃	三洋堂書店猪高車庫東店	052(777)2134
〃	カトー無線本店4F	052(264)1534
〃	OAシステムプラザ大須店2F	052(265)1650
〃	コムロード上前津店	052(323)0033
〃	元禄屋書店	052(263)5828
瀬戸市	ブックセンター2榮進堂	0561(84)5534
〃	サンヨウー菱野書店	0561(84)5534
小牧市	ブックスベル	0568(75)7582
春日井市	アオキ書店	0568(33)7126
一宮市	文泉堂書店	0586(71)2181
〃	三洋堂書店一宮店	0586(77)5734
津島市	津島書店	0567(24)3322
〃	松屋書店	0567(24)6791
長久手町	榮進堂書店長久手店	0561(63)2537
三好町	原田屋本店	05613(2)1930
岐阜市	いちや	0582(29)3127
高山市	ブックハウスリブロ	0577(35)2311
〃	三洋堂書店高山店	0577(33)2834
関市	三洋堂書店関店	0575(24)6034
可児市	東文堂可児店	0574(63)5366
土岐市	ブックバーンFC土岐店	0572(55)5471
各務原市	大洞堂ルート21	0583(70)2525
〃	大洞窟堂蘇原店	0583(83)6377
北方町	ブックマート北方店	0583(23)2728
四日市市	書店文学堂笹川店	0593(21)4333
〃	白揚書籍部	0593(51)0711
桑名市	白揚西桑名店	0594(31)4151
名張市	長谷川堂書店	05956(4)4720
鈴鹿市	別所書店鈴鹿店	0593(78)5226
津市	別所書店南郊店	0592(24)1486
〈北陸地区〉		
高岡市	わかすぎ書店大本店	0766(44)1374
小杉市	Booksなかだ小杉店	0766(56)7406
金沢市	J&P金沢店	0762(91)1130
〃	ID・SOFT	0762(53)2424
敦賀市	勝木書店敦賀店	0770(24)2766
富山市	Booksなかだ五福店	0764(32)3066
〃	J&P富山店	0764(22)5033
氷見市	Booksなかだ氷見店	0766(91)3615
〈近畿地区〉		
彦根市	ブックス・K	0749(22)1547
京都市	オーム社書店竹田店	075(644)2611
〃	アバンティ・ブックセンター	075(682)5031
大阪市	ニノックス	06(647)2038
〃	J&Pテクノランド	06(634)1211
〃	紀伊国屋書店梅田店	06(372)5821
〃	旭屋書店本店	06(313)1191
〃	パルネットアビコ店	06(697)1544
〃	ブックストア談新大阪店	06(304)0722
〃	旭屋書店アベノ店	06(631)6051
〃	ビバリヤ書店御堂筋グランドビル店	06(212)8100
〃	㈱ニノミヤNINOXcore日本橋	06(647)2038
〃	ブックスクエア　アド・ホック	06(913)3356
守口市	一九書店	06(908)1865
堺市	天牛境書店イトーヨーカドー境店	0722(22)1255
〃	ブックス　ファミリア	0722(59)8773
箕面市	ブックセラーほうせつ坊島店	0727(24)0080
神戸市	ユーカリ南天荘	078(821)5758
〃	ジュンク堂三宮店	078(392)1001
〃	三宮ブックス	078(251)2009
尼崎市	リブロつかしん店	06(420)3070
〃	ダイハン書房　田園店	06(493)7761
香芝市	ブックスおおや	07457(7)7346
西脇市	ごとう書店上野店	0795(22)0337
〈中国地区〉		
広島市	中央書店紙屋町店	082(247)0062
〃	フタバ図書	082(294)0189
下関市	Book PLAZAなかのOJI	0832(48)4460
〃	中野書店	0832(22)6181
〃	ブックスなかの	0832(32)8888
宇部市	ブックスワールド	0832(33)3066
山口市	文栄堂山大前店	0839(23)2319
防府市	ブックランド防府	0835(23)3760
〃	ブックス福島	0835(25)1200
三原市	ワタナベ楽器	0848(63)2181
岡山市	㈱ニノミヤ岡山店	0862(45)1038
〈四国地区〉		
高松市	宮脇書店本店	0878(51)3733
〃	野田屋電機	0878(51)4545
徳島市	小山助学館	0886(54)2135
松山市	明屋書店本店	0899(41)4141
高知市	メルバ潮工店	0888(33)6001
〈九州地区〉		
北九州市	明屋書店小倉南店	093(961)8081
〃	ベスト電器小倉店4F	093(551)6281
〃	ナガリ書店	093(521)1044
〃	八幡井筒屋ブックセンター	093(643)5511
〃	ページワン鞘ヶ谷店	093(881)1311
福岡市	り～ぶる天神	092(713)1001
〃	紀伊国屋書店福岡店	092(721)7755
〃	ブックセンターほんだ	092(581)9558
〃	積文館書店新天町店	092(781)2991
〃	ベストマイコン福岡県	092(781)7131
〃	カホマイコンセンター	092(714)5155
飯塚市	ブックス紀伊国屋書店	0948(24)0239
久留米市	エマックスたがみ	0942(33)1841
〃	ブックス江頭	0942(43)6221
八女市	積文館書店八女バイパス店	0943(22)5115
唐津市	ブックス日新堂	0955(72)4721
佐賀市	明林堂書店嘉瀬町店	0952(22)8022
〃	金華堂北バイパス店	0952(32)1965
佐世保市	金明堂早岐店	0956(39)0778
〃	プラスMI	0956(49)2981
〃	金明堂書店	0956(22)4214
〃	佐世保ブックセンター	0956(33)2281
〃	ブックス・アカデミー	0956(48)5503
諫早市	ブックマート諫早	0957(26)6811
〃	Vステーション諫早店	0957(24)5507
武雄市	ブックマート日の出	0954(23)3529
長崎市	スペース・エム城栄店	0958(43)1600
大牟田市	ブックセンターひまわり	0944(55)5773
〃	明林堂書店南大牟田店	0944(43)3580
福間町	パートナーズ金修堂	0940(52)4027
大分市	ブックタウン・カク	0975(49)3384
〃	アルファテック	0975(38)2666
〃	ブックバーン小池原店	0975(56)7811
別府市	明林堂書店青山店	0977(23)4353
〃	いけだ書店別府店	0977(26)3373
熊本市	金龍堂水前寺公園店	096(382)5123
〃	伽羅奢	
〃	明林堂帯山店	
〃	明林堂長嶺店	
〃	ブックセンター2001近見店	
八代市	ブックスいわね	0965(33)9831
菊池市	伽羅奢菊池店	0968(24)5985
山鹿市	園木書店	
鹿児島市	春苑堂書店	0992(22)2131
〃	マルエダブックス	0992(24)2532
〃	石井書店	0992(22)1028
〃	春苑堂ブックプラザ	0992(25)3200

コンピュータで音楽を楽しむ人のマルチメディア・マガジン

ComputerMusic Magazine コンピュータ・ミュージックマガジン

見て，触れて，試せるディスク総力特集 音楽ソフト体験版＋MIDIデータ満載

コンピュータ・ミュージック・マガジン関連別冊 PC-98シリーズ対応ディスク付き

高品位MIDIデータ曲集＋楽譜付き

MIDIデータBOOK Vol.1 定価3,500円

打ち込みスーパーテクニック集

5インチ 2HD

★CM-64（CM-500）＋RCM-PC98Ver2.3対応データ（RCM-PC98体験版付き）

コンピュータ・ミュージック・マガジンの連載をまとめたもの。各データの解説と参考にしたCDの紹介，楽譜付き



■FD収録MIDIデータ ①モーツアルト：ピアノ協奏曲20番第2楽章「ロマンス」②バッハ：G線上のアリア③David「フジTVやっぱり猫が好きのテーマ」（矢野顕子）④アメリカTVドラマ「スパイ大作戦」⑤ラ・カンパネラ（リスト）⑥It's small world.（ディズニー）⑦モーツアルト：アイネ・クライネ・ナハトムジーク⑧TVアニメ「ルパン三世のテーマ」⑨シシリエンヌ（G.フォーレ）⑩サザエさんのテーマ曲

MIDIデータBOOK Vol.2 定価3,800円

ショパン・ピアノ名曲21選

5インチ 2HD

★CM-32L/CM-64/CM-300/CM-500＋マイクロミュージシャン２対応データ

MM2データ21ファイル＋標準MIDIファイル21の合計42ファイル収録。マイクロミュージシャン2.1体験版付属ですぐ聴ける。全曲楽譜付き



■FD収録MIDIデータ エチュードホ長調作品10-3「別れのエチュード」／エチュード変ト長調作品10-5「黒鍵のエチュード」／エチュードハ短調作品10-12「革命のエチュード」／夜想曲変ホ長調作品9-2／幻想即興曲嬰ハ短調作品66／前奏曲変ニ長調作品28-15「雨だれ前奏曲」／ポロネーズ変イ長調作品53「英雄ポロネーズ」／ワルツ変ホ長調作品18「華麗なる大円舞曲」／ワルツ変イ長調作品34-1「華麗なる円舞曲」／ワルツイ短調作品34-2／ワルツヘ長調作品34-3「華麗なる円舞曲」／ワルツ変イ長調作品42「大円舞曲」／ワルツ変ニ長調作品64-1「小犬のワルツ」／ワルツ嬰ハ短調作品64-1ワルツ変イ長調作品64-3／ワルツ変イ長調作品69-1遺作／ワルツロ短調作品69-2遺作／ワルツ変ト長調作品70-1遺作／ワルツヘ短調作品70-2遺作／ワルツ変ニ長調作品70-3遺作／ワルツホ短調遺作

MIDIデータBOOK Vol.3 定価3,800円

久石譲ベスト・セレクション

5インチ 2HD

★CM-300/CM-500/SC-55などのGS音源＋RCM-PC98Ver2対応

宮崎駿アニメの音楽でおなじみの久石譲の美しい旋律をGS音源で再現。MIDIデータをそのまま出力した楽譜付き



■FD収録MIDIデータ ①A Summers'Day「ピアノ・ストーリーより」②1920「マイ・ロスト・シティより」③グリーン・レクイエム「映画：グリーン・レクイエム」④Transient Life「NHK特集（驚異の小宇宙・人体）」⑤Manhattan Story「プリテンダーより」⑥Venus「アイ・アムより」⑦View of Silince「プリテンダーより」⑧The Twilight Shore「映画：恋人たちの時刻」⑨レスフィーナ「映画：アリオン」⑩Fantasia「映画：風の谷のナウシカ」

MIDIデータBOOK Vol.4 定価3,800円

「イース」ベスト・セレクション

5インチ2HD

3.5インチ 720KB

★CM-300/SC-55/などのGS音源＋RCM-PC98Ver2.3以上

パソコンやゲーム機で高い人気を誇る「イース」。このゲームの各セクションで使われている曲をDTMで再現。ローランドのGS音源の機能をフルに使ったデータ10曲をRCM-PC98対応のデータでフロッピーディスクに収録。RCM-PC98の最新版レコンポーザ／98Ver2.5の体験版も付属。



■FD収録MIDIデータ ①オープニング・タイトル②草原③廃坑④神殿⑤サラの死⑥炎の宴⑦ダームの塔⑧回想⑨最後の戦い⑩エンディング・テーマ「陽はまた昇る」

MIDIデータBOOK Vol.5 定価3,800円

歌詞データ入り演歌

5インチ2HD

3.5インチ 2HD

★CM-300&500/SC-55/SC-33などのGS音源，ヤマハTG100/HELLO／MSIC／＋MIMPI対応データ（スタンダードMIDIファイル）

思わず歌い出したくなるようなMIDIデータを厳選。付属の演奏ソフトMIMPIで再生すると，画面に歌詞データが表示される！



■FD収録MIDIデータ ①浪花節だよ人生は（細川たかし）②ふたり酒（川中美幸）③男と女のラブゲーム（芦川よしみ／矢崎滋）④人生いろいろ（島倉千代子）⑤川の流れのように（美空ひばり）⑥もしかしてpartⅡ（小林幸子／美樹克彦）⑦襟裳岬（森進一）⑧与作（北島三郎）⑨ヨコハマたそがれ（五木ひろし）⑩津軽海峡冬景色（石川さゆり）

ハッキリ、クッキリ鮮明画像

わん曲の画面にも取り付けOK！

一目良然 目に優しい科学のフィルター。



©NAMCO LTD.

ゲームソフト開発チームも使っている高性能TVフィルター

目が疲れない驚異のハイテクTVフィルター。

TVゲーム、パソコン、TV番組を長時間楽しむキミに!!

パソコン・TVゲームから目を守る

ハイパーTVシールドFSIII

視力低下をSTOP!!

その秘密は

1 紫外線を100%カット
テレビ画面から放射される視力低下の原因となる目に有害な紫外線を、画面から100%カット。

2 ギラギラ・チラツキをカット
目が痛くなるギラギラ・チラツキ・色のニジミを高性能特殊メタクリル樹脂の採用により大幅にカットすることに成功。

3 目が疲れない
上記有害光線をカットするので目が疲れず、近距離でも安心して鮮明画像でTVゲーム・パソコン・テレビ番組が楽しめる。

4 高得点が出る
小さな文字やかくれキャラが、はっきり見えるので目が疲れない。だからプログラムが楽に入力でき、ゲームでは高得点が出る。

こんなに違う、目の疲れ！

聖マリアンナ医科大学眼科測定



目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、"目の疲れ"の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、ハイパーTVシールドFSIIIを使用すると、調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、「目を守る」役目を果たします。(被試験者5名の平均データより)

型名	14・15型用	18・19型用	20・21型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
記念価格	5,000円	6,000円	7,000円	8,000円	8,500円	9,000円

店頭で買えない人はハガキ・電話でお申し込み下さい。

★通信販売のみ
7日間無料使用OK！
効果なければ返品自由！

商品代金＋消費税＋送料600円を、商品到着後10日間以内に同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。

41円

〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15 ㈱サンクレスト B11係

ハイパーTVシールドFSIIIを申し込みます
●型名(　　型用)
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年令
●電話番号

●電話注文
☎06(303)4152
㈱サンクレスト
受付時間AM9:00～PM6:00

最先端のコンピュータは稚内北星短大で勉強しよう

学生募集



コンピュータを勉強するなら稚内北星

コンピュータを専門的に勉強したいと思っている高校生の皆さん！稚内北星短大は最新鋭の機材をそろえ、最先端の教育内容で、皆さんの入学を待っています。短大なんて進学先に考えてないという君！キミはあま〜い！

UNIXワークステーションとC言語

本学は、最先端のコンピュータ教育を行うために、最新鋭のUNIXワークステーションを130台導入、1人1台のコンピュータを使用しての教育を行っています。

1人1台、という教育環境をうたっている学校は他にもあります。しかし、本当に1人1台のコンピュータが使用できるのか、それとも、1人1台の「入出力端末」が使用できるだけなのか、十分に確認する必要があります。本学は、完全に1人1台のワークステーションを使用しての授業を実現しています。

本学の先進性は、他にもたくさんあります。たとえば、本学ではコンピュータ言語としてC言語を採用しています。

多くの専門学校では言語にCOBOLを採用していますが、COBOLは事務処理用プログラミング言語であり、ゲームや、制御用プログラムを作成するのはほぼ不可能です。

また、大学においてはFORTRAN等の言語が多く使用されていますが、この言語は科学技術計算用であり、やはり、ゲームや制御プログラムを作成するのは困難です。

それに対して、C言語は万能のプログラミング言語です。事務処理や、科学技術計算はもちろん、ゲームや制御用プログラム等、何でも作ることができます。

Xウインドウ、ネットワークシステム

ワークステーションのウインドウシステムをXウインドウといいます。このXウインドウプログラミングを学習することで、写真のマシンの画面のようなウインドウ上に絵を描いたり、自由にウインドウをコントロールするプログラムを描くことができます。

また、本学のワークステーションは全てネットワークでつながれています。1台づつでも高性能なマシンですが、それらが全てネットワークでつながれ相互にデータを共有したり、通信を行ったりできます。単に文字を送るだけでなく、ネットワークを通して画面を送ることもできますから、複数のマシンで同時に対戦型ゲームを行うこともできます。

最新鋭のCAIシステム

本学では、全国に先駆けて、コンピュータによる自動教育システムを開発、使用しています。このシステムではコンピュータ上で演習を行い、その結果が自動的に採点され、間違っている場合には、適切なアドバイスが表示されるなど、コンピュータと対話しながら、理解するまで学習することができます。もちろん、教官との1対1の指導体制も完備し、分からないときには、いつでも相談することができます。

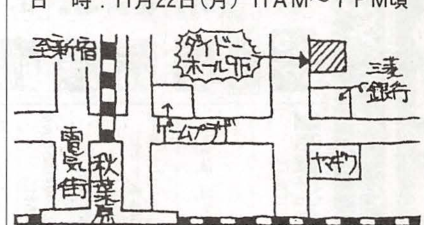
学校説明会でマル秘資料配布

本学のことを良く知ってもらうために、東京・秋葉原で学校説明会を開催します。あまり時間はかかりませんので、好きな時間にいらしてください。受験生もちろん、高校1、2年生や、先生の来訪も歓迎いたします。

また、本学では、多くの大学・短大・専門学校で、コンピュータ系の学科を設置している学校の資料を比較検討した資料を作成しました。この資料では、皆さんが進学先を決める際に必要な資料の読み方のテクニックも紹介しました。学校説明会にて配布しますが、他では得られない貴重なマニュアルですので、ぜひ学校説明会にお越しください。

学校説明会

会　場：秋葉原ダイドーホール 902号室
日　時：11月22日（月）11AM〜7PM頃



■受験案内■

試験課目：英語、数学、国語、理科、社会から2科目選択
試験日：推薦12月18日
第1期 1月31日　第2期 3月16日
会　場：稚内、札幌、函館、東京

■特別入試■

経営情報学科には、自作のプログラムと面接だけで受験できる制度があります。

■経営情報専攻科■

試験日：1月31日
※詳細は受験案内を請求してください。

経営情報学科・英文学科（英語英文コース・英語情報コース）・経営情報専攻科

最北端 最先端 **稚内北星学園短期大学**

〒097 北海道稚内市若葉台 入試B係　TEL0162-32-7511・FAX0162-32-7500・0120 0120-311-014

パソコン売るなら ソフマップ®

☎ 東京 0120-110-994
大阪 0120-419-802

買取り金額は変動することがありますので
お電話にてご確認ください。
買取り価格は、10月8日現在の価格です。

高額買取・下取交換OK!

なんでも超高額にて買取ります

パソコン・ワープロ・AXパソコン・UNIX機・MIDI・FAX・コードレス電話・TVゲーム機・ソフト・各種関連商品

NEC PC-9801NA	NEC PC-9801NS/R	NEC PC-9801NV	EPSON PC-486NAS2	NEC 文豪mini5SX	TOSHIBA JW98V(ルポ)	Apple Computer Mac SE/30(5MB/80HD)
買取金額 ¥160,000	買取金額 ¥118,000	買取金額 ¥45,000	買取金額 ¥138,000	買取金額 ¥62,000	買取金額 ¥114,000	買取金額 ¥46,000

各種周辺機器只今、高額買取中!バージョンアップ大歓迎、下取交換ならさらに高額査定

中古パソコン1年間保証!サポート万全体制!!圧倒的ビッグな品揃え在庫量5、000台!!店頭にて大量展示中!!

NEC/EPSON PC 本体/周辺機器

機種名	買取価格
■NECデスクトップ	
●PC-9801BX/M2	¥108,000
●PC-9801BA/M2	¥172,000
●PC-9821Ae/M2	¥183,000
●PC-9821As/M2	¥238,000
●PC-9821Ap/M2	¥250,000
●PC-9801FA2	¥110,000
●PC-9801DA7	¥110,000
●PC-9801DA2	¥95,000
●PC-9801DS5	¥70,000
●PC-9801DX5	¥55,000
●PC-9801RA21	¥88,000
●PC-9801RA2	¥60,000
●PC-9801RS21	¥60,000
●PC-9801RX21	¥40,000
●PC-9801VX21	¥16,000
●PC-9801VX2	¥10,000
●PC-9801VM11	¥8,000
●PC-98RL model 21	¥70,000
●PC-9801BX/U2	¥95,000
●PC-9801BA/U2	¥162,000
●PC-9821Ae/U2	¥172,000
●PC-9821As/U2	¥224,000
●PC-9821Ap/U2	¥263,000
●PC-9821Ce model S1	¥191,000
●PC-9821Ce model S2	¥232,000
●PC-9821 model S1	¥144,000
●PC-9821 model S2	¥168,000
●PC-9801CS5	¥90,000
●PC-9801CS2	¥80,000
●PC-9801CV21	¥30,000
●PC-9801FA/U2	¥110,000
●PC-9801FS/U7	¥95,000
●PC-9801FS/U2	¥80,000
●PC-9801FX/U2	¥70,000
●PC-9801DA/U2	¥95,000
●PC-9801DS/U2	¥70,000
●PC-9801DX/U2	¥50,000
●PC-9801ES2	¥60,000
●PC-9801EX2	¥45,000
●PC-9801US	¥70,000
●PC-9801UR/20	¥38,000
●PC-9801UR	¥27,000
●PC-9801UF	¥28,000
●PC-9801UX21	¥15,000
●PC-9801UV11	¥7,000
■NECノート&ラップトップ	
●PC-9801T modelW7	¥75,000
●PC-9801T modelF71	¥168,000
●PC-9801T modelF51	¥145,000
●PC-9801T modelS5	¥110,000
●PC-9801LX5	¥35,000
●PC-9801LS5	¥60,000
●PC-9821Ne	¥290,000
●PC-9801NX/C	¥215,000
●PC-9801NA/C	¥220,000
●PC-9801NC	¥150,000
●PC-9801NS/L	¥90,000
●PC-9801NS/T	¥95,000
●PC-9801NS/E	¥70,000
●PC-9801NS-20	¥40,000
●PC-9801NS	¥35,000
●PC-9801NL	¥30,000
●PC-9801N	¥15,000

機種名	買取価格
■EPSONデスクトップ	
●PC-486SE2	¥78,000
●PC-486SR2	¥115,000
●PC-486HX5	¥242,000
●PC-486HG2	¥216,000
●PC-486GRS5	¥120,000
●PC-486GRP2	¥90,000
●PC-486GR2	¥80,000
●PC-486GR3	¥85,000
●PC-486GF5	¥75,000
●PC-486GF3	¥80,000
●PC-486P2	¥75,000
●PC-386G-STD	¥65,000
●PC-386GE5	¥50,000
●PC-386GS5	¥60,000
●PC-386GS2	¥60,000
●PC-386GE2	¥50,000
●PC-386P2	¥50,000
●PC-386M-STD	¥50,000
■EPSONノート&ラップトップ	
●PC-486NASD1	¥161,000
●PC-486NASX2	¥202,000
●PC-386NARC	¥178,000
●PC-386NARX	¥125,000
●PC-386NAR2	¥90,000
●PC-386NOTE AE1	¥60,000
●PC-386NOTE W1B	¥55,000
●PC-386NOTE NWR2	¥50,000
●PC-386NOTE WR1D	¥65,000
■RAM	
●EMJ-4000S	¥16,000
●EFA-4000S	¥12,000
●EFA-10MS	¥30,000
●EFS-6000S	¥20,000
●EAB-4000	¥12,000
●EDA-4000S	¥12,000
●MRA-4000	¥12,000
●ENA-4000	¥9,000
●ENR-8000	¥20,000
●ESL-4000S	¥14,000
●BA34-8M	¥22,000
●PC34R-8M	¥23,000
●PIO-RA134-8MB	¥22,000
●PIO-98NT-4ML	¥9,000
●NA34-4M	¥8,000
●NT34-2ML	¥4,000
●EP-NTB-4MB	¥9,000
■モデム	
●MC24FA5P	¥8,000
●MD24FL10V	¥7,000
●MD24FB10V	¥11,000
●PV-AF24V5WN	¥11,000
●PV-AF144V5WN	¥26,000
●PV-CNF24	¥12,000
●PV-PF24HN	¥9,000
■スキャナ	
●PC-IN500/4C	¥90,000
●PC-IN506	¥78,000
●GT-8000	¥138,000
●GT-4000	¥55,000
●GT-6000	¥68,000
●HS-7RII	¥13,000
●HS-10RII	¥18,500
●HS-60F-H	¥17,000

PCシリーズ対応ハードディスク

機種名	買取価格
●Birth 240QS	¥25,000
●M-200-4EA	¥40,000
●A-200	¥40,000
●PD125EX	¥18,000
●CG-EA160C-HN	¥18,000
●FT-120-DB	¥18,000
●CRC-SCS200	¥30,000
●CRC-IDE170A	¥18,000
●PD-120SS	¥15,000
●HD-241A	¥37,000
●IH-F240	¥24,000
●IH-M100	¥15,000
●PACK-LA120	¥20,000
●CRC-IHE200	¥33,000
●AV-200SE	¥36,000
●TR-NL80	¥14,000
●TS-200N	¥30,000
●AH-125AR	¥22,000
■Fujitsu FM TOWNS	
●TOWNSII HR200	¥150,000
●TOWNSII HR20	¥96,000
●TOWNSII HG100	¥127,000
●TOWNSII HG20	¥88,000
●TOWNSII UG20	¥100,000
●TOWNSII UR80	¥132,000
●TOWNSII UR20	¥100,000
●TOWNSII CX100	¥108,000
●TOWNSII UX40	¥102,000
●FM-DP5351	¥30,000
●FM-DP5361	¥48,000
●FMT-DP531	¥20,000
●FMT-DP532	¥30,000
●FMT-DP534	¥32,000
●FMT-DP535	¥28,000
●FMT-DP536	¥32,000
■SHARP X-68000	
●CZ-300C(X68030 Compact)	¥135,000
●CZ-310C(X68030 Compact)	¥175,000
●CZ-500C(X68030)	¥160,000
●CZ-510C(X68030)	¥195,000
●CZ-634C(XVI)	¥98,000
●CZ-644C(XVI/HD)	¥126,000
●CZ-674C(CompactXVI)	¥70,000
●CZ-604C(SUPER)	¥48,000
●CZ-623C(SUPER/HD)	¥75,000
●CZ-613C(EXPERTII/HD)	¥60,000
●CU-21HD	¥62,000
●CZ-614D	¥49,000
●CZ-613D	¥45,000
●CZ-612D	¥40,000
●CZ-608D	¥35,000
●CZ-607D	¥40,000
●CZ-605D	¥38,000
●CZ-604D	¥30,000
●CZ-602D	¥37,000
■TOSHIBA J-3100	
●J-3100EZ486	¥115,000
●J-3100EZ486P01	¥138,000
●J-3100EZ001	¥65,000
●J-3100EVS001TD	¥150,000
●J-3100EVS001WD	¥105,000
●J-3100EVS001WN	¥90,000
●J-3100SL81VW	¥110,000
●J-3100SX081VW	¥110,000

PCシリーズ対応モニター

機種名	買取価格
■NEC	
●PC-TV472	¥50,000
●PC-TV455	¥45,000
●PC-KD1522	¥25,000
●PC-KD1511	¥30,000
●PC-KD1521	¥28,000
●PC-KD881	¥29,000
●PC-KD882	¥28,000
●PC-KD862S	¥25,000
●PC-KD853N	¥25,000
●PC-KD854N	¥22,000
●PC-KD854	¥15,000
●PC-KM171	¥70,000
●PC-KM151	¥55,000
■SHARP	
●CU-14MD	¥22,000
●CU-14PD	¥23,000
●CU-14TV	¥30,000
●CU-14KD	¥20,000
●CU-14FD	¥18,000
●CU-14CD	¥23,000
■EPSON	
●CR-8000	¥82,000
●CR-7500	¥55,000
●CR-7000	¥45,000
●CR-5500	¥27,000
●CR-4000	¥15,000
■その他	
●XC-1498CII	¥24,000
●CMT-A14U2S	¥15,000
●CMT-A14H2S	¥13,000
●MF-5517J	¥52,000

PCシリーズ対応プリンター

機種名	買取価格
■NEC	
●PC-PR201/63A	¥55,000
●PC-PR201/45L	¥18,000
●PC-PR101/Tn103	¥26,000
●PC-PR101T/165	¥40,000
●PC-PR101T/103	¥36,000
●PC-PR101T/67	¥30,000
●PC-PR150VH	¥20,000
●PC-PR150n	¥25,000
●PC-PR101/63	¥26,000
■EPSON	
●LP-8000	¥138,000
●MJ-1000	¥48,000
●MJ-500	¥28,000
●VP-1700	¥48,000
●VP-1600	¥33,000
●VP-2061	¥48,000
●VP-1047	¥20,000
●VP-870	¥40,000
●VP-960	¥42,000
●AP-1000	¥26,000
●AP-900	¥20,000
●AP-700	¥20,000
■その他	
●BJ-330J	¥44,000
●BJ-220JS	¥60,000
●BJ-15V	¥28,000
●BJ-10VL	¥25,000
●BJ-10VS	¥20,000
●BJ-10VC	¥16,000
●HP DeskJet300J	¥26,000

ワープロ

機種名	買取価格
■NEC	
●文豪mini7SV	¥87,000
●文豪mini7SR	¥65,000
●文豪mini7SX	¥68,000
●文豪mini5SH	¥88,000
●文豪mini5SV	¥68,000
●文豪mini5SJ	¥65,000
●文豪mini5SC	¥68,000
●文豪mini5SI	¥63,000
●文豪mini5RC	¥60,000
●文豪mini5RS	¥50,000
■Fujitsu	
●OASYS30AD405	¥84,000
●OASYS30AD401	¥70,000
●OASYS30AD301	¥60,000
●OASYS30AX401	¥77,000
●OASYS30AX301	¥65,000
●OASYS30AX-CD	¥63,000
●OASYS30SX401	¥70,000
●OASYS30LX651	¥88,000
●OASYS30LX501	¥63,000
●OASYS30LX401	¥62,000
●OASYS30LXIII	¥53,000
■SHARP	
●WD-A770	¥112,000
●WD-A761	¥85,000
●WD-A550	¥58,000
●WD-A541	¥48,000
●WD-A521	¥38,000
●WD-A351	¥45,000
●WD-A341	¥35,000
●WD-Y330	¥56,000
●WV-S250	¥60,000
■TOSHIBA	
●JW-98UPII	¥78,000
●JW-95HV	¥67,000
●JW-95KVII	¥65,000
●JW-95KV	¥63,000
●JW-95JV	¥60,000
●JW-95KP	¥60,000
●JW-95JP	¥50,000
●JW-05P	¥78,000
●JW-05H	¥80,000
●JW-05V	¥64,000
●JW-01V	¥60,000
●JW-95B	¥40,000
■CASIO	
●HW-9900VX2	¥90,000
●HW-9900VX	¥78,000

機種名	買取価格
■CANON	
●CW-A85H	¥85,000
●CW-A80H	¥75,000
●CW-A75	¥60,000
●CW-A65W	¥56,000
●CW-N3	¥55,000
■Panasonic	
●FW-U1P95	¥85,000
●FW-U1P609	¥60,000
●FW-U1P607	¥54,000
●FW-U1S57	¥60,000
●FW-U1S55Ai	¥55,000
●FW-U1S88Ai	¥48,000
●FW-U1S77Ai	¥44,000
●FW-U1J62	¥43,000
●FW-U1J82	¥58,000
■電子手帳	
●PV-F1	¥35,000
●PA-9700	¥18,000
●PA-9550	¥10,000
●PA-X3	¥9,500
●PA-X2	¥8,000
●PA-X1	¥5,000
●DK-E810	¥16,000
●DK-E800	¥10,000
●DD-1EX	¥13,000
●DD-10	¥11,000
●DD-10BZ	¥13,000
■FAX	
●DA-7500	¥40,000
●UX-22CL	¥50,000
●UX-7	¥15,000
●PANAFAXP-10CL	¥31,000
●HF-TS1	¥24,000
●HF-S2	¥20,000
●PFX-11M	¥30,000
●SFX-2	¥30,000
●PFX-40	¥30,000
●SPEAX7	¥25,000
●SPEAX5E	¥20,000
■コードレス電話	
●PIONEER TF-N750	¥43,000
●SANYO TEL-LA7	¥23,000
●SANYO TEL-L771	¥20,000
●SHARP CJ-A31	¥20,000
●SHARP CJ-A251	¥18,000
●Victor TN-S700	¥20,000
●KENWOOD IS-W707	¥18,000
●KENWOOD IS-W808	¥23,000
●Panasonic VE-D70J	¥18,000
●SONY SPP-FX88	¥18,000

Macintosh

機種名	買取価格
●Mac Classic II(4MB/HD80)	¥50,000
●Mac Color Classic(4MB/80HD)	¥46,000
●Mac Color Classic(4MB/160HD)	¥55,000
●Mac LC520(4M/160HD)	¥175,000
●Mac LCIII(4M/80HD)	¥80,000
●Mac LCIII(4M/160HD)	¥90,000
●Mac LCII(4MB/80HD)	¥56,000
●Mac LC(10MB/120HD)	¥36,000
●Mac LC(4MB/40HD)	¥20,000
●Mac II si(5MB/80HD)	¥38,000
●Mac II si(5MB/80HD)	¥42,000
●Mac II cx(2MB/40HD)	¥38,000
●Mac II cx(4MB/80HD)	¥42,000
●Mac II x(4MB/160HD)	¥38,000
●Mac II ci(5MB/230HD)	¥128,000
●Mac II fx(4MB/80HD)	¥110,000
●Mac II fx(4MB/160HD)	¥130,000
●Mac Quadra 800(8MB/230HD)	¥220,000
●Mac Quadra 800(8MB/500HD/CD)	¥255,000
●Mac Quadra 800(8MB/1000HD/CD)	¥340,000
●Mac Quadra 700(4MB/80HD)	¥145,000
●Mac Quadra 700(4MB/160HD)	¥172,000
●Mac Quadra 700(4MB/230HD)	¥155,000
●Mac Quadra 950(8MB/230HD)	¥210,000
●Mac Quadra 950(8MB/400HD)	¥230,000
●Mac Quadra 950(8MB/400HD)	¥155,000
●Mac Quadra 840AV(8MB/500HD/CD)	¥409,000
●Centris 660AV(8MB/500AD/CD)	¥250,000
●Mac IIvx(4MB/230HD)	¥80,000
●Centris610(8M/230HD)	¥125,000
●Centris610(8M/230HD/CD)	¥160,000
●Centris650(8M/230HD/CD)	¥208,000
●Centris650(8M/500HD/CD)	¥255,000
●MacPowerBook180(4MB/120HD/FPD)	¥75,000
●MacPowerBook140(4MB/80HD)	¥85,000
●MacPowerBook140(4MB/40HD)	¥80,000
●MacPowerBook145(4MB/40HD)	¥83,000
●MacPowerBook145(4MB/80HD)	¥110,000
●MacPowerBook160(4MB/80HD)	¥137,000
●MacPowerBook160(4MB/120HD)	¥150,000
●MacPowerBook170(4MB/80HD)	¥155,000
●MacPowerBook170(4MB/40HD)	¥133,000
●MacPowerBook180(4MB/80HD)	¥230,000
●MacPowerBook180(4MB/120HD)	¥215,000
●MacPowerBookDuo210(4MB/80HD)	¥108,000
●MacPowerBookDuo230(4MB/80HD)	¥155,000
●MacPowerBookDuo230(4MB/120HD)	¥130,000
●Mac Portable(2MB/40HD)	¥18,000

※CD-ROMソフトも高額買取中!



JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

TV 日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日、テレビ東京、テレビ大阪、関西テレビ、朝日放送系列でCM!!放映(直営26店舗)

グレードUP!!どこよりも高く下取り交換します!!

お申込方法

1.出張買取ご利用の場合

お申し込み電話 東京 ☎03-3253-0558 大阪 ☎06-634-9481

お客さまのご都合に合わせて、係員が直接品物を取りにお伺い致します。(東京・大阪近郊)
個人・法人どちらもOK!
・手数料2,000円程度かかります。

2.直接、店頭にお持ちになる場合

査定後、その場で現金をお支払い致します。身分証明書(免許証・保険証・学生証etc)と印鑑(個人印)が必要です。(高校生以下の方は、親の同意書も必要です。)

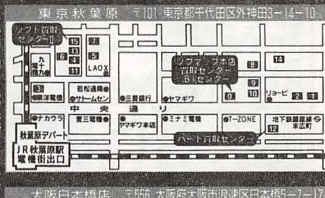
電話加入権も高額買取中!

■お申し込みお問合せは
東京秋葉原ハード買取センター ☎03-3253-0828
新宿買取センター ☎03-3343-3362
大阪5号店2F ☎06-634-9480

・身分証明書、10日以内の印鑑証明書、実印、休止票(または電話番号が確認できるもの)
詳しくはお電話にてお問合せ下さい。

高く売る方法!

1.マニュアル、システム等の付属品も忘れずにお持ち下さい。!
1.お売りになる前に、汚れなど落としてきれいにして下さい!
1.お客様が売りたくなった時がずばり高値です!
(それは早いほど、まだいらなきれいなほど、高値で売れます。)
1.下取交換にすれば、さらに高く売れます!
1.最後にソフマップで売るのが高く売る方法です。
さらに、ソフマップ保証書があればもっと高く売れます。





●商品をお送りになられて10日以内に当社より査定の連絡がない場合はご面倒ですがお電話を下さい。

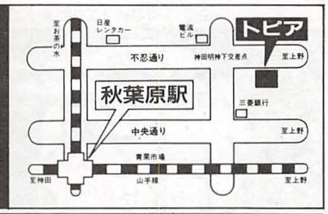
●通信販売受付時間/年中無休
●平日AM10:30〜PM7:30 ●日・祝日AM10:00〜PM7:00

東京通信買取専用電話	☎0120-110-994
大阪通信買取専用電話	☎0120-419-802
東京秋葉原ハード買取センター	☎03-3253-0828
東京新宿ハード買取センター	☎03-3343-3362
東京本店ソフト買取	☎03-3253-3099
東京第2ソフト買取	☎03-3253-0827
大阪ハード買取専用	☎06-634-9480
大阪ソフト買取専用	☎06-634-5822

パソコン売るなら 株式会社ソフマップ®

C&Cネットワーク
トピア
AKIHABARA JAPAN

●お申し込み・お問い合わせは…
☎03-3253-2921(代)
〒101 東京都千代田区外神田3-2-3 森産ビル3F
★受付時間＝AM10:00～PM7:00 年中無休 ★FAX.03-3253-2923
★〈振込先〉三菱銀行 秋葉原支店 普通口座No.4757563 トピア



パソコンシリーズ

掲載の価格は、10月20日現在のものです。
販売価格が変動する商品もありますので、お問い合わせ下さい。

DynaBook V486A シリーズ

新製品



●モノクロ液晶モデル
AVS001WD ····本体標準価格¥288,000
AVS121WD ····本体標準価格¥358,000
●TFTカラー液晶モデル
AVX201TW ····本体標準価格¥728,000
AVX341TW ····本体標準価格¥798,000
●STNカラー液晶モデル
AVS001CD ····本体標準価格¥358,000
AVS121CW ····本体標準価格¥448,000
AVS201CW ····本体標準価格¥478,000

DynaBook EZ 486

Aセット
EZ486001 ··········· ¥248,000
J31DPR03 ··········· ¥ 69,800
合計¥317,800➡トピア特価¥193,000

Bセット
EZ486P01 ··········· ¥298,000
内蔵80MB HDD ··········· ¥ 98,000
合計¥396,000➡トピア特価¥259,000

U.G. NOTE (アップグレード・ノート)

特価販売中



先の先まで、最新鋭。ノートPC最速のCPU搭載、Windows時代のアップグレード・ノート。

Aセット
PC-486NAS2 ··········· ¥248,000
内蔵120MB HDD ··········· ¥ 64,800
合計¥312,800➡トピア特価¥215,000
月々¥5,800 ×24回 ボ¥25,000×4回

Bセット
PC-486NASX2 ··········· ¥328,000
内蔵200MB HDD ··········· ¥ 79,000
合計¥407,000➡トピア特価¥319,800

PC-386 NOTE AR

PC-386NAR2 ··········· ¥288,000
内蔵80MB HDD ··········· ¥ 49,000
合計¥337,000➡トピア特価¥164,000
月々¥4,200 ×24回 ボ¥20,000×4回

U.G. DESKTOP P2 (アップグレード・デスク)

PC-486SE/SR

Aセット
PC-486SE2 ··········· ¥158,000
14"カラーCRT ··········· ¥ 74,800
合計¥232,800➡トピア特価¥155,000

Bセット
PC-486SE2 ··········· ¥158,000
14"カラーCRT ··········· ¥ 74,800
120MB HDDパック ··········· ¥ 64,800
合計¥297,600➡トピア特価¥195,000

Cセット
PC-486SR2 ··········· ¥218,000
14"カラーCRT ··········· ¥ 74,800
合計¥292,800➡トピア特価¥198,000

Dセット
PC-486SR2 ··········· ¥218,000
15"マイコンディスプレイ ··········· ¥148,000
合計¥366,000➡トピア特価¥219,800
月々¥4,600 ×36回 ボ¥15,000×6回

PC-486HX/HG



高速ローカルバスPCI対応。Pentium™にアップグレードを保証。次代の世界標準をいち早く採用した、Windowsフルスペックの未来マシン

Aセット
PC-486HG2 ··········· ¥338,000
14"ハイレゾモニタ ··········· ¥ 98,000
合計¥436,000➡トピア特価¥299,800
月々¥6,300 ×36回 ボ¥20,000×6回

Bセット
PC-486HX2 ··········· ¥398,000
17"ハイレゾモニタ ··········· ¥218,000
合計¥616,000➡トピア特価¥395,000
月々¥7,700 ×36回 ボ¥30,000×6回

Cセット
PC-486HX3 ··········· ¥423,000
17"マイコンディスプレイ ··········· ¥138,000
SIMモジュール 4MB ··········· ¥ 22,000
合計¥583,000➡トピア特価¥445,000
月々¥7,000 ×48回 ボ¥25,000×8回

無停電電源装置
―停電時のデーター保護に！―
サンケン MPS-500SX
定価¥39,800
トピア特価¥33,000

LAN
誰でも簡単セットアップ
メルコ
WBP98-D·U 定価¥38,000
定価¥38,000➡トピア特価¥28,000
WBP98-N(note用)
定価¥39,800➡トピア特価¥29,800
NLP98-D·U
定価¥48,000➡トピア特価¥34,800
NLV-U(DOS/V用3.5インチ)
定価¥48,000➡トピア特価¥35,800

安心システム：内蔵HDDのセットやインストールのサービス

来たるべきD.T.P.(デスク・トップ・パブリッシング)時代の新しい用途に対応

レーザプリンタ&ページプリンタ



EPSON A4レーザープリンタ
LP-1500
定価¥178,000
トピア特価¥98,000
月々¥4,700 ×12回 ボ¥25,000×2回

EPSON **LP-8000**
定価¥398,000➡トピア特価¥255,000
月々¥6,800 ×24回 ボ¥30,000×4回

NEC
PC-PR1000E/4(EPカートリッジ付)
定価¥148,000➡トピア特価¥108,000
月々¥5,000 ×24回 ボなし

PC-PR1000/4R(EPカートリッジ付)
定価¥178,000➡トピア特価¥125,000
月々¥5,900 ×12回 ボ¥30,000×2回

CANON
LBP-A304E2(トナー付)
定価¥404,000➡トピア特価¥299,800
月々¥5,700 ×36回 ボ¥24,000×6回

LBP-B406E2(EPトナー付)
定価¥294,000➡トピア特価¥215,000
月々¥5,800 ×24回 ボ¥25,000×4回

LBP-A404E(トナー付) 限定
定価¥195,000➡トピア特価¥99,800
月々¥3,200 ×36回 ボなし

ソフト

品名	標準価格	現金特価
松V6	¥58,000	¥36,000
一太郎Ver5	¥68,000	¥45,000
花子Ver2	¥58,000	¥37,000
JG Ver3 フォントパック	¥68,000	¥46,000
MS-WORD	¥58,000	¥36,800
Multiplan4.1	¥68,000	¥45,000
MS-EXCEL	¥58,000	¥40,000
ロータス1.2.3	¥58,000	¥43,000
CANDY4	¥58,000	¥41,000
桐Ver 4	¥98,000	¥59,800
The CARD5	¥48,000	¥35,000
dBASEⅣ 2.0J	¥128,000	¥85,000
Quick C	¥20,000	¥12,800
Quick BASIC	¥20,000	¥12,800
MS-WORKS V3.1	¥29,800	¥19,800
MS-Office	¥78,000	¥50,800
CCT-98Ⅲ	¥20,000	¥15,800
まいと～く	¥28,000	¥17,500
三代目大番頭	¥250,000	¥162,000
PCA会計企業編B	¥148,000	¥99,800
弥生会計Ⅲ	¥80,000	¥49,800
TOP給与計算	¥198,000	¥128,000
Z'sSTAFF KID98	¥28,000	¥19,000
Hyper彩子	¥88,000	¥65,000
HyperFRAME3	¥98,000	¥73,000
PHOTOPAQ-98	¥59,800	¥50,800
AUDIOPAQ-98	¥29,800	¥25,500
図脳winCAD2	¥58,000	¥44,000
AUTOSKECH	¥58,000	¥47,000

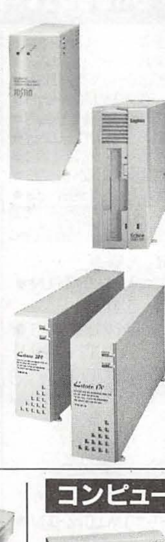
ゼネリックCAD(9.8万)からAutoCAD GX5(110万)に、なんと¥400,000でバージョンUP！

MO&CD-ROM

品名	標準価格	現金特価
LMO-330(ロジテック)	¥178,000	¥119,800
LMO-330F(ロジテック)	¥198,000	¥128,000
UM-3128(緑電子)	¥198,000	¥109,800
MO-4120(ICM)	¥148,000	¥112,000
EMO-1280(エレコム)	¥198,000	¥112,000
ECD-500(エレコム)	¥89,800	¥59,000
LCD-500(ロジテック)	¥89,800	¥59,800

HDD

品名	標準価格	現金特価
SHD-B120(ロジテック)	¥74,800	¥48,000
SHD-B240(ロジテック)	¥109,800	¥58,000
LHD-B240H(ロジテック)	¥129,800	¥68,000
LHD-B540(ロジテック)	¥168,000	¥119,800
NOVA V-120(緑電子)	¥81,800	¥39,800
NOVAⅡ-200(緑電子)	¥99,800	¥52,800
ES-200(日本テクサ)	¥109,800	¥52,800
ST-240PRO(日本テクサ)	¥128,000	¥79,800
BIRTH240ES〈B〉(日本アルメス)	¥99,800	¥48,800
HD-171A(ティアック)	¥89,800	¥44,800
HD-241A(ティアック)	¥138,000	¥57,000
PF-180DB(ICM)	¥99,800	¥72,000
PF-240DB(ICM)	¥118,000	¥84,800
PF-340DB(ICM)	¥158,000	¥112,000



内蔵HDD

品名	標準価格	現金特価
LHD-EN130(ロジテック)	¥79,800	¥39,800
LHD-EN340(ロジテック)	¥129,800	¥82,000
EN-80D(エレコム)	¥98,000	¥46,000
EN-200D(エレコム)	¥148,000	¥78,000
TR-NE200(テクサ)	¥98,000	¥49,800
CRC-IHE340(C.リサーチ)	¥128,000	¥79,000
LHD-NS130J(ロジテック)	¥79,800	¥35,000
LHD-NS200(ロジテック)	¥99,800	¥51,800
LHD-FE210KA(ロジテック)	¥47,800	¥35,800
LHD-MA340PA(ロジテック)	¥98,800	¥56,000
LHD-MA540PB(ロジテック)	¥108,000	¥85,000
CRC-IDE170B(C.リサーチ)	¥64,000	¥29,800
CRC-IDE240A(C.リサーチ)	¥87,000	¥33,800
INTER170B(ICM)	¥49,800	¥37,000
INTER240A(ICM)	¥93,800	¥55,000

FDD

品名	現金特価
LFD-331(ロジテック 3モード)	¥21,800
AD-F35S(アルファデータ)	¥14,800
CRC-FD3.5WS(C.リサーチ)	¥21,800
AD-F51L(アルファデータ)	¥22,000
CRC-FD5SS(C.リサーチ)	¥21,000
CRC-FD5WS(C.リサーチ)	¥30,800

プロッター

DESKTOP SIGN MAKER Roland DIGITAL GROUP
PNC-900 標準価格¥260,000
(スターター・キット標準付属)
専門の業者に発注していたカッティング・シートを使った、サインやPOP。これが、社内や店内で簡単に作れたら。この要望にPNC-900は操作性、機能、価格と全ての面でお応えします
業界では初。

品名	標準価格	現金特価
DPX-3700(ローランド)	¥880,000	¥665,000
DPX-2700(ローランド)	¥680,000	¥515,000
RP-21(ローランド)	¥98,000	¥74,000
RP-22(ローランド)	¥138,000	¥103,000
DXY-1250(ローランド)	¥158,000	¥119,800
GRX-450(ローランド)	¥890,000	¥673,000
CAMM-1(カッティングプロッター)	¥498,000	¥388,000
MP-5300(グラフテック)	¥198,000	¥152,000
FP-8100(グラフテック)	¥890,000	¥672,000
FP-8200(グラフテック)	¥690,000	¥522,000
3024S(カルコンプ)	¥398,000	¥338,000
KD-4610A(グラフテック)	¥199,000	¥149,000
KD-4310A(グラフテック)	¥168,000	¥128,000
KW-4300(グラフテック)	¥198,000	¥149,000
KW-4600(グラフテック)	¥228,000	¥175,000



デジタイザー

イメージスキャナ



読み取り・転送時間を大幅に短縮。透過原稿ユニット対応の300dpi高速スキャナ
300dpiカラーイメージスキャナ
EPSON **GT-6500**
定価¥158,000 特価¥115,000
月々¥5,400×24回 ボなし

品名	標準価格	現金特価
GT-8000(EPSON)	¥298,000	¥218,000
PC-IN500/4C(NEC)	¥298,000	¥222,000
HS-40CL-H(オムロン)	¥46,800	¥35,000
HS-60F-H(オムロン)	¥46,800	¥35,000
HS-10RⅡ(オムロン)	¥49,800	¥35,800
HS-7RⅡ(オムロン)	¥39,800	¥29,000

コンピューターミュージック



ミュージ郎55
定価¥85,000 特価¥69,800

ミュージ郎50K
定価¥99,800 特価¥79,800

ミュージ郎500 V3
定価¥145,000 特価¥116,000

ミュージ郎300 BOARD V3
定価¥69,800 特価¥55,800

品名	標準価格	現金特価
SC-55mk2	¥69,000	¥55,000
CN-20(ミュージック・エントリー・パッド)	¥22,000	¥18,000
MA-12C(マイクロ・モニター)	¥14,000	¥11,500
MA-20	¥16,000	¥13,500
CS-30	¥17,000	¥14,500
PC-200Ⅱ(MIDIキーボード・コントローラー)	¥38,000	¥30,500
SK-50(サウンドキャンバス)	¥85,000	¥69,800
CP-40(はなうたくん)	¥33,000	¥27,000
CA-30(アレンジくん)	¥49,000	¥40,000
CM-500(GSサウンドモジュール)	¥115,000	¥94,000
CM-300(GSサウンドモジュール)	¥58,000	¥48,000
ED-300N	¥108,000	¥86,000
S-MPU/PC	¥29,800	¥23,800
SX-68MⅡ(MIDI, I/F)	¥19,800	¥16,800

超低金利クレジット！ 全商品完全保証付

さかさま広告のトピアです。インデックスがわりにお使い下さい。

全国通販 パソコンならなんでも揃う！ご予算に応じたセットをお組み致します。（消費税3％が加算されます）

安さ・信頼まるごとハウマッチ!!

NEC PC-9801シリーズ

98FELLOW（フェロー）



i486™SX (20MHz) 搭載。

Aセット

PC-9801BX/U2	¥218,000
14″カラーCRT	¥74,800
合計¥292,800➡トピア特価	¥148,000

月々¥6,800 ×24回 ボなし

Bセット

PC-9801BX/M2	¥232,000
14″カラーCRT	¥74,800
合計¥306,800➡トピア特価	¥162,000

月々¥4,100 ×24回 ボ¥20,000×4回

Cセット

PC-9801BX/U2	¥218,000
14″カラーCRT	¥74,800
内蔵IDE 170MB HDD	¥64,000
合計¥356,800➡トピア特価	¥181,000

月々¥5,000 ×24回 ボ¥20,000×4回

98MATE

Aセット

PC-9821As/U2	¥448,000
14″ハイレゾモニタ	¥98,000
合計¥546,000➡トピア特価	¥325,000

月々¥6,300 ×36回 ボ¥25,000×6回

Bセット

PC-9821As/U2	¥448,000
17″ハイレゾモニター	¥218,000
合計¥666,000➡トピア特価	¥376,000

Cセット

PC-9821As/U2	¥448,000
15″マイコンディスプレイ	¥148,000
内蔵IDE 240MB HDD	¥87,000
合計¥683,000➡トピア特価	¥372,000

月々¥5,500 ×48回 ボ¥23,000×8回

Dセット

PC-9821Ap/U2	¥550,000
17″マイコンディスプレイ	¥138,000
合計¥688,000➡トピア特価	¥459,800

月々¥7,400 ×48回 ボ¥25,000×8回

ハイレゾディスプレイ

NANAO FlexScan

F557 17″高解像度カラーディスプレイ 定価¥238,000➡トピア特価¥155,000

T560i・J 17″トリニトロン管カラーディスプレイ 定価¥398,000➡トピア特価¥238,000

マルチメディアパソコン 98MULTi



486CPU搭載。

Microsoft® Windows™3.1 インストールモデル(model S2)

PC-9821Ce

model S1	標準価格¥378,000
model S2	標準価格¥488,000

PC-9821Ce/S2	¥488,000
5″シングルFDD	¥29,800
FDDケーブル	¥9,000
合計¥526,800➡トピア特価	¥358,800

月々¥6,900 ×36回 ボ¥28,000×6回

今をときめくNOTE

PC-9821Ne



Windowsを快適にするi486™カラーノート。新製品

PC-9821Ne 標準価格¥588,000

PC-9821Ne120W 標準価格¥728,000

PC-9821Ne	¥588,000
内蔵340MB HDD	¥137,000
合計¥725,000➡トピア特価	¥469,800

月々¥7,200 ×48回 ボ¥28,000×8回

PC-9821Ne120/W(Windowsインストールモデル) 定価¥728,000➡トピア特価¥509,800

PC-9801NS/R

Aセット

PC-9801NS/R	¥288,000
内蔵80MB HDD	¥108,000
合計¥396,000➡トピア特価	¥169,800

月々¥4,500 ×24回 ボ¥20,000×4回

Bセット

PC-9801NS/R	¥288,000
内蔵250MB HDD	¥148,000
合計¥436,000➡トピア特価	¥193,000

Cセット

PC-9801NS/R	¥288,000
内蔵170MB HDD	¥59,800
増設RAM 4MB	¥26,000
合計¥373,800➡トピア特価	¥202,000

月々¥4,000 ×36回 ボ¥15,000×6回

PC-9801NX/C



PC-9801NX/C 定価¥438,000

PC-9801NX/C120 定価¥548,000

Aセット

PC-9801NX/C	¥438,000
内蔵170MB HDD	¥59,800
合計¥497,800➡トピア特価	¥313,000

Bセット

PC-9801NX/C	¥438,000
内蔵250MB HDD	¥148,000
合計¥586,000➡トピア特価	¥335,000

月々¥6,600 ×36回 ボ¥25,000×6回

FM TOWNS MARTY マーティー



定価¥98,000

トピア特価 ¥62,800

TVにつなぐ情報ブレーン

FM TOWNS II



HR 486SX(20MHz)CPU搭載 強力なスペック／豊富な拡張性を誇るマルチメディアリーダー

FM TOWNS II HR20	¥328,000
FMT-DP5351	¥89,800
FMT-KB101	¥10,000
LHD-FM240K	¥89,800
FJSIM32-4MT	¥22,000
合計¥539,600➡トピア特価	¥290,000

月々¥4,300 ×48回 ボ¥18,000×8回

周辺機器

〈HDD & MO〉		
LHD-FM100E(ロジテック)		¥47,800
LHD-FM200E(ロジテック)		¥69,800
LMO-FMX330(ロジテック)	¥178,000	¥132,000
EHF-240EX(エレコム)	¥89,800	¥58,000
EHF-500EX(エレコム)	¥198,000	トピア特価
EMO-1280T(エレコム)	¥228,000	¥128,000
〈メモリ〉		
FJSIM32-2MT(IOデータ)	¥12,000	¥9,800
FJSIM32-4MT(IOデータ)	¥22,000	¥18,000
FJSIM32-8MT(IOデータ)	¥42,000	¥34,000

〈新製品〉富士通ワープロ OASYS OA30LX601 定価¥198,000 トピア特価¥138,000

X68030



演算速度4.3倍(当社10MHz機比)／2.4倍(当社XVI比)、動画ウィンドウに見る新創造次元。

Aセット

CZ-500C	¥398,000
CZ-608D	¥94,800
合計¥492,800➡トピア特価	¥359,800

月々¥6,900 ×36回 ボ¥28,000×6回

Bセット

CZ-300C	¥388,000
CZ-614D	¥135,000
合計¥523,000➡トピア特価	¥388,000

月々¥5,900 ×48回 ボ¥23,000×8回

ラストチャンス 限定 X68000 Compact 定価¥298,000 限定特価¥109,800

あなたにお歳暮!! トピアから……



激安 パソコン・周辺機器

おかげさまで 7周年

Apple Macintosh

あまりに安くて表示できません！

全機種、価格はお問い合わせ下さい。

プリンター

	標準価格	現金特価
BJ-220JC(CANON)	¥98,000	¥69,000
BJ-220JS(CANON)	¥128,000	¥92,000
BJ-330J(CANON)ESC/Pコントロールカード付	¥208,000	¥98,000
BJ-15VPRO(CANON)	¥72,800	¥52,000
BJ-10V lite	¥69,800	¥33,000
PC-PR101/TN103	¥69,800	¥43,000
PC-PR201/63A	¥158,000	¥88,000
MJ-500	¥74,800	¥42,000
MJ-1000	¥126,000	¥64,800
VP-2061PC	¥130,000	¥77,000
VP-1047PC	¥99,800	¥45,000
AP-300	¥59,800	¥29,800
AP-700	¥79,800	¥39,800
AP-1000PC	¥99,800	¥32,000
JJ-100A(スター)	¥79,800	¥40,800
JR-200CL(スター)	¥128,000	¥59,000
HP DESKJET300J	¥64,800	¥48,000
HPDESKJET505J	¥78,000	¥57,000

モデム

	標準価格	現金特価
COMSTARZ CLUB24/5(NEC)	¥39,800	¥22,800
PV-AF144V5.(アイワ)	¥64,800	¥41,800
PV-AF24V5(アイワ)	¥29,800	¥22,000
MD24XT10V(オムロン)	¥29,800	¥22,000
MD96XT10V(オムロン)	¥46,800	¥33,000
MD144XT10V(オムロン)	¥52,800	¥37,800
MC14400FX(マイクロコア)	¥46,800	¥36,000
〈ポケット〉		
PV-PF24(アイワ)	¥26,800	¥19,800
PV-P24(アイワ)	¥22,000	¥16,800
MD24FL10V(オムロン)	¥21,800	¥16,800
MD24XL10V(オムロン)	¥26,800	¥19,800
MD96FL10V(オムロン)	¥42,800	¥32,000
MD96XL10V(オムロン)	¥46,800	¥35,000
MC-24PA5(マイクロコア)	¥19,800	¥15,000
MC24FA5-P(マイクロコア)	¥24,800	¥19,000
〈内蔵型〉		
PV-CNF24(アイワ)	¥39,800	¥29,800
MD-24FD5V(オムロン)	¥44,800	¥28,800

メモリーボード

	現金特価
〈98note用〉	
NR34X-4M(I・Oデータ)	¥24,800
ENR-8000T(メルコ)	¥39,500
NX34-4M	¥22,000
ENE-8000T	¥39,800
NA34-8M(I・Oデータ)	¥34,800
RCD-4000S(メルコ)	¥21,500
〈98FELLOW・MATE用〉	
BA34-4M(I・Oデータ)	¥23,000
BA34-8M(I・Oデータ)	¥40,800
EAB-8000T(メルコ)	¥45,000
〈EPSON note用〉	
EP-SIMN-4ME(I・Oデータ)	¥24,000
〈486Gシリーズ用〉	
EP-SIM-4MS(I・Oデータ)	¥19,000
〈Dyna Book用〉	
PIO-31SS-G4MN(I・Oデータ)	¥22,800
PIO-31SS-G8MN(I・Oデータ)	¥42,500
〈98用RAMボード〉	
PC34R-8M(I・Oデータ)	¥44,000
EMJ-4000S(メルコ)	¥28,800

アクセラレータ＆コプロ

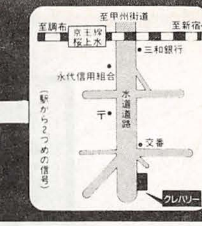
	現金特価
〈グラフィックアクセラレータ〉	
GA-1024A	¥31,000
GA-1280A	¥51,000
WAB-S	¥22,000
WSPL(MATE専用)	¥55,800
〈286マシン用〉	
HSL-C25	¥33,500
HSS-4S7D33	¥43,800
PK-X486/87SL・SG-L	¥25,800
PK-VF486/87SW2-L	¥30,800
PK-VG486/87SW3-L	¥34,800
i80287XL(コプロ)	¥12,800
〈386マシン用〉	
VIPER(SX用)	¥34,000
PK-A486/87DW3-L(33MHz)	¥34,800
PK-A486/87DW4-L(40MHz)	¥48,800
i80387SL(コプロ)	¥12,000
〈486マシン用〉	
HFA-16W(FA用)	¥47,800
HFA-16Q(FA用)	¥79,800
HDX-20T(BX用)	¥79,800

セットの組み合わせ自由 ＝＝ サポート体制万全

パソコン本体・周辺機器の高い店!? ひっくり返すと……!?

この広告のご意見・ご感想をお聞かせ下さい。

お問合せ ご注文は ☎03-5374-2608 FAX.03-5374-2609 定休日:毎週火曜日 受付時間 AM11:00▶PM7:00



〈振込口座〉三和銀行 烏山(からすやま)支店 普通口座:3719463
〈振込名義〉有限会社クレバリー

〒156 東京都世田谷区桜上水2-26-9

●商品は一週間程度でお届けいたします。(商品が品切れの場合、多少遅れる場合がございます。あらかじめご了承下さい。) ●ハードのご注文はお電話で、

TOWNS II 決算処分セール!!

セットの組み合わせは自由に設定できます
(送料は一個口につき1000円～1500円 内税表示)

TOWNS II-HR20基本セット

品名	価格
FM-TOWNS II HR20	定価¥328,000
FMT-DP533(ディスプレー)	定価¥ 69,800
FMT-KB101A(JISキーボード)	定価¥ 10,000
キーボードカバー	定価¥ 2,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥425,200

税込特価 ¥243,000 限定10台

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,770	¥10,200	¥30,000×3
24回	¥12,140	¥11,500	なし

TOWNS II-HR20スペシャルセット

品名	価格
FM-TOWNS II-HR20	定価¥328,000
FMT-DP5351(高級ディスプレー)	定価¥ 89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード)	定価¥ 30,000
FMPR-204B(プリンター)	定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥549,200

限定10台 税込特価 ¥315,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,700	¥9,900	¥30,000×4
36回	¥12,300	¥10,300	なし

TOWNS-UR20基本セット

品名	価格
FM-TOWNS II-UR20	定価¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	定価¥ 10,000
キーボードカバー	定価¥ 2,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥315,400

税込特価 ¥219,800 限定10台

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥11,138	¥10,900	¥39,000×2
24回	¥12,636	¥10,300	なし

TOWNS II-UR20スペシャルセット

品名	価格
FM-TOWNS II-UR20	定価¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	定価¥ 10,000
FMPR-204B(プリンター)	定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥399,400

限定10台 税込特価 ¥264,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥12,180	¥9,800	¥40,000×3
30回	¥10,880	¥10,300	なし

TOWNS II-HR20ゲームセット

品名	価格
FM-TOWNS II-HR20	定価¥328,000
FMT-DP5351(高級ディスプレー)	定価¥ 89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード)	定価¥ 30,000
信長の野望・覇王伝	定価¥ 14,800
不思議の海のナディア	定価¥ 14,800
サークIII	定価¥ 11,800
メタル・アイ	定価¥ 8,800
同級生	定価¥ 8,800
NOVA¥7,800 フロッピーディスク10枚	オープンプライス

合計定価¥514,600

税込特価 ¥313,000 限定10台

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,200	¥9,800	¥30,000×4
36回	¥12,887	¥10,200	なし

TOWNS II-HR200ゲームセット

品名	価格
FM-TOWNS II-HR200	定価¥468,000
FMT-DP5351(高級ディスプレー)	定価¥ 89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード)	定価¥ 30,000
信長の野望・覇王伝	定価¥ 14,800
沈黙の艦隊	定価¥ 12,800
ミス・ディテクティブ	定価¥ 12,800
卒業'93	定価¥ 11,800
セレクトI	定価¥ 7,800
亜紀子 ¥7,800 フロッピーディスク10枚	オープンプライス

合計定価¥657,600

限定5台 税込特価 ¥388,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,300	¥10,000	¥31,000×5
48回	¥135,500	¥9,900	なし

TOWNS II-UR20ゲームセット

品名	価格
FM-TOWNS II-UR20	定価¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	定価¥ 10,000
信長の野望・覇王伝	定価¥ 14,800
不思議の海のナディア	定価¥ 14,800
サークIII	定価¥ 11,800
メタル・アイ	定価¥ 8,800
同級生	定価¥ 8,800
NOVA	定価¥ 7,800
フロッピーディスク10枚	オープンプライス

合計定価¥364,800

税込特価 ¥259,800 限定10台

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,118	¥10,100	¥37,000×3
30回	¥10,208	¥10,200	なし

TOWNS II-UR20ワープロセット

品名	価格
FM-TOWNS II-UR20	定価¥288,000
FMT-KB107(テンキー付キーボード)	定価¥ 30,000
FMJP-101G(インクジェットプリンター)	定価¥ 79,800
FM60-711(プリンターケーブル)	定価¥ 6,800
FM-OASYS(ワープロソフト)	定価¥ 55,000
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス

合計定価¥464,440

限定5台 税込特価 ¥328,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,440	¥9,800	¥34,000×4
36回	¥12,280	¥10,700	なし

TOWNS II-HR100基本セット

品名	価格
FM-TOWNS II-HR100	定価¥408,000
FMT-DP533(ディスプレー)	定価¥ 69,800
FMT-KB101A(JISキーボード)	定価¥ 10,000
キーボードカバー	定価¥ 2,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥505,200

税込特価 ¥283,000 限定5台

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥10,005	¥10,000	¥40,000×3
30回	¥13,820	¥11,000	なし

TOWNS-HR100高級セット

品名	価格
FM-TOWNS II-HR100	定価¥408,000
FMT-DP5351(高級ディスプレー)	定価¥ 89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード)	定価¥ 30,000
FMPR-204B(プリンター)	定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥629,200

限定5台 税込特価 ¥358,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,760	¥10,600	¥38,000×4
42回	¥12,830	¥10,400	なし

TOWNS MARTY ゲームセット

品名	価格
TOWNSマーティー	定価¥98,000
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥107,800

税込特価 ¥73,800 限定15台

回数	初回	2回目以降	ボーナス
10回	¥8,341	¥7,900	なし
18回	¥5,383	¥4,600	なし

TOWNS MARTY 基本セット

品名	価格
FM-TOWNSマーティー	定価¥98,000
キーボード	定価¥7,800
マウス	定価¥3,800

合計定価109,600

限定15台 税込特価 ¥76,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
10回	¥8,434	¥8,300	なし
18回	¥5,868	¥4,800	なし

TOWNS II-HR200基本セット

品名	価格
FM-TOWNS II-HR200	定価¥468,000
FMT-DP533(ディスプレー)	定価¥ 69,800
FMT-KB101A(JISキーボード)	定価¥ 10,000
キーボードカバー	定価¥ 2,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥565,200

税込特価 ¥318,000 限定5台

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,640	¥10,000	¥30,000×4
36回	¥11,130	¥10,400	なし

TOWNS II-HR200最高級セット

品名	価格
FM-TOWNS II-HR200	定価¥468,000
FMT-DP5351(高級ディスプレー)	定価¥ 89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード)	定価¥ 30,000
FMPR-204B(プリンター)	定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥689,200

限定5台 税込特価 ¥388,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,880	¥10,000	¥31,000×5
48回	¥14,160	¥9,900	¥なし

TOWNS周辺機器

品名	価格
FMT-DP533	特価¥ 52,800
FMT-DP5351	特価¥ 69,800
FMT-DP5361	特価¥106,500
FMT-KB101A(JISキーボード)	特価¥ 8,000
FMT-KB107(テンキー付キーボード)	特価¥ 23,000
FMPR-204B(プリンターケーブル付)	特価¥ 45,800
FMJP-101G(プリンターケーブル付)	特価¥ 66,800
FMPR-221G(プリンターケーブル付)	特価¥ 96,800
FMT-SP101(アンプスピーカー)	特価¥ 23,900
FMT-SP201(ミニアンプスピーカー)	特価¥ 12,800
FMT-412A(ビデオカードII)	特価¥ 32,000
FMT-TU101(TVチューナー/HR・HG用)	特価¥ 31,800
FMT-416(TVチューナー/UR・UG用)	特価¥ 31,000
FMT-361(オーバードライブカード)	特価¥ 69,800
FMT-417(ビデオ出力ユニット)	特価¥ 46,500
FM-TOWNS II CX40	特価¥138,000
GF-240e(240MB・HDD)	特価¥ 69,800
FJ-SIM32-4MT	特価¥ 18,800
FJ-SIM32-8MT	特価¥ 34,800
MS-DOS Ver3.1	特価¥ 8,000
MS-DOS Ver5.0	特価¥ 10,500
MS-WINDOWS Ver3.1	特価¥ 15,500
F-BASIC386 V2.1(コンパイラ)	特価¥ 34,800
F-BASIC386 V2.1(インタプリタ)	特価¥ 19,800
FM-OASYS Ver1.0	特価¥ 41,800
FM-OASYS Ver1.0(HDD版)	特価¥ 43,800
MARTYマウス	特価¥ 3,680
MARTYキーボード	特価¥ 7,300
FMT-HS101(ヘッドセット)	特価¥ 6,000
キーボードカバー	特価¥ 2,600

9801中古ソフト激安セール!!

必ず在庫を電話で確認して下さい。
(送料1本400円、2本以上は何本でも700円 内税表示)申込は下記の申込書で書留にて

ソフト名	割引価格
ランベルール	¥ 4,580
パワーモンガー	¥ 4,380
ポピュラス	¥ 3,980
トンネルズ&トロールズ	¥ 2,680
ロボクラッシュ98	¥ 4,680
ウィザードリィ・BCF	¥ 4,980
プール・オブ・レディアランス	¥ 3,280
ファンタジーIV	¥ 2,380
ゾークI	¥ 1,980
信長の野望・覇王伝・CD付	¥ 8,880
太閤立志伝	¥ 4,980
鏡～ミラー～	¥ 4,380
ウィングス	¥ 1,980
ロードモナーク	¥ 3,380
ザ・ベストプレーベースボール	¥ 3,980
デット・オブザ・ブレイン	¥ 3,980
F-15ストライクイーグル2	¥ 4,680
レイルロード・タイクーン	¥ 3,580
プリンス・オブ・ペルシャ	¥ 3,980
ブランディシュ	¥ 4,980
天舞	¥ 3,980
栄冠は君に2	¥ 4,580
スーパー野球道	¥ 4,980
魔京伝	¥ 4,980
クォース	¥ 2,980
川中島異聞録	¥ 4,780
ガンダム・デザートオペレーション	¥ 4,980
KIGEN	¥ 4,580
アトラス	¥ 5,980
しぇいく・しぇいく	¥ 3,580
天神乱魔	¥ 4,380
スーパーD.P.S	¥ 3,980
G.R.	¥ 3,980
コンチネンタル	¥ 3,980
妖獣倶楽部・カスタム	¥ 3,980
ギディ 1～2	¥ 3,980
うるま	¥ 2,980
マッドパラドクス	¥ 3,980
ミラージュ	¥ 3,980
闘神都市	¥ 3,980
狂った果実	¥ 3,980
プレリア	¥ 3,680
デジャ2	¥ 4,280
雀OH!クエスト	¥ 3,480
マイト&マジックIII	¥ 3,980
ホットプリント	¥ 3,580
アルミスト	¥ 3,980
キャンペーン版・大戦略II	¥ 3,780
織田信長	¥ 3,980
GETEN	¥ 4,680
ブライ上巻	¥ 3,980
アマランスII	¥ 3,980
ロードス島戦記II	¥ 4,980
シュヴァルツシルトIII	¥ 4,580
FALL	¥ 3,680
プリンセスメーカー	¥ 6,980
バトル	¥ 4,980
天と地と	¥ 3,980
ファーストクイーンII	¥ 4,380
エメラルドドラゴン	¥ 4,980
ピンクソックス 1～7	¥ 980
ユカのフシギな体験	¥ 1,280
笑ウせぇるすまん 1～3	¥ 1,480
カルメンサンディエゴ	¥ 3,580
三國志II	¥ 4,580
マスター・オブ・モンスターズII～シナリオ集～	¥ 1,980
ソードダンサー	¥ 4,980
エクゾン	¥ 2,580
ピンクショックパイレーツ 2～3	¥ 1,280
ブルトン・レイ	¥ 3,980
ブルトン・レイ・シナリオ集1～2	¥ 1,280
大航海時代	¥ 4,580
ドラゴンウォーズ	¥ 3,980
ウィザードリィV	¥ 3,980
インペリアルフォース	¥ 3,780
バーズテイル	¥ 2,380
ウィザードリィI	¥ 3,480
プラネット・フォール	¥ 3,380
シムシティ	¥ 3,980
シムシティー～テレインエディター～	¥ 1,280
シムアース	¥ 3,980
キャッスルズ	¥ 2,380
銀河英雄伝説II DX+kit	¥ 4,980
大戦略III'90～マップコレクション～	¥ 1,280
ハテナ?の大冒険	¥ 4,480
雀豪2	¥ 4,580
ダイナソア	¥ 4,780
提督の決断	¥ 4,980
維新の嵐	¥ 4,780
フレイ	¥ 3,980
ザ・マジック・キャンドル	¥ 2,480
天下統一II～パワーアップキット～	¥ 1,980
サークII	¥ 2,980
天下統一II	¥ 4,980
HQ	¥ 2,980
スパン・オブ・ドリーム	¥ 2,780
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	¥ 3,980
大戦略III'90～最新データ集～	¥ 1,680
グランプリ・サーカス	¥ 3,980
斬～夜叉円舞曲～	¥ 3,580
ライヒスリッター	¥ 4,680
マスター・オブ・モンスターズII	¥ 4,580
テトリス	¥ 4,380
コラムス	¥ 3,980
ウルティマV	¥ 3,980
アナザージェネシス	¥ 1,980
ルーンワース3	¥ 2,980
バルバトウスの魔女	¥ 2,980
三國志演義	¥ 3,980
風林火山	¥ 3,580
ワールドゴルフIII	¥ 3,980
アークス 1～3	¥ 3,580
銀河英雄伝説II	¥ 4,580
魔彩子雀	¥ 3,980
ブルトン・レイ～シナリオエディター～	¥ 1,280
天下統一	¥ 3,980
栄冠は君に	¥ 3,980
ガイナロック	¥ 3,280
GUY	¥ 3,980
ジョシュア	¥ 5,980
シュヴァルツシルトII	¥ 3,980
デジャヴ	¥ 1,580
ソーサリアン	¥ 3,980
ソーサリアン～ユーティリティ～	¥ 1,280
キャンペーン版大戦略II～ユニット改造パック～	¥ 1,280
ぽっぷるメイル	¥ 4,980
大戦略III'90	¥ 4,980
パンツァーカイル	¥ 4,780
クリスタルチェイサー	¥ 2,780
サイレントメビウス	¥ 5,980
黄金の羅針盤	¥ 3,980
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	¥ 2,680
ノスタルジア	¥ 2,380
ゼータ	¥ 1,980
将棋大将V2	¥ 4,980
シャングリラ	¥ 3,980
魔女っ子クミ	¥ 3,980
D.P.S SG set3	¥ 3,980
ランス	¥ 3,580
ランスII	¥ 3,780
RED	¥ 4,280
My cyes!	¥ 3,980
エアーコンバットII	¥ 3,980
アルテミス	¥ 3,980
アリスの館II	¥ 3,780
パクタ	¥ 3,980
人形使い	¥ 4,380
うろつき童子	¥ 2,980
卒業写真・美姫	¥ 3,380
わたしをゴルフに連れてって	¥ 3,980
ディスクバトラー	¥ 4,580
幻影都市	¥ 3,980
DUEL	¥ 3,380
ライフ&デス	¥ 4,380
あにまーじゃんV3	¥ 4,980
バーディーワールド	¥ 3,980
アルシャーク	¥ 4,980
ジョーカー	¥ 3,980
ランスIII	¥ 3,980
永世名人	¥ 3,580
アルビオン	¥ 2,580
麻雀大会	¥ 3,980
麻雀ゼミナール	¥ 3,980
上海	¥ 3,780
ドラッケン	¥ 2,580
陽炎迷宮	¥ 1,980
ルーンワース2	¥ 2,380
ティル・ナ・ノーグ・ 1～2	¥ 3,980
デウリング	¥ 2,380
ガンシップ	¥ 2,980
鋼鉄の騎士	¥ 3,480
まぁじゃん2	¥ 3,980
サイキックウォー	¥ 1,980
デス・ブリンガー	¥ 1,980
ウィザードリィII	¥ 3,580
アルギースの翼	¥ 1,980
ウェルトリス	¥ 3,980
野球道PULS	¥ 3,980
ガンダム・クラシックオペレーション	¥ 4,980
サーク～タワー・オブ・ガゼル～	¥ 4,680
A列車で行こうIII	¥ 5,980
ザーク～レジェンド・スペシャル～	¥ 3,380
ヴェインドリーム	¥ 4,980
ブライ下巻完結編	¥ 3,980
AIII～マップコンストラクション～	¥ 1,980
ダンジョンマスター	¥ 3,980
KLAX	¥ 3,380
ロードス島戦記	¥ 3,980
伊忍道・打倒信長	¥ 3,980
ダ・ビンチ	¥ 4,280
Misty	¥ 2,480
シヴィライゼーション	¥ 3,580
信長の野望・武将風雲録	¥ 4,580
ヨーロッパ戦線	¥ 4,980
バニラシンドローム	¥ 3,980
D.P.S SG	¥ 3,580
ライフisミュージック	¥ 4,980
リーディングカンパニー	¥ 4,580
やじうまペナントレース	¥ 3,680
水滸伝	¥ 4,580
ドラゴンナイトIII	¥ 3,980
ロイヤルブラッド	¥ 4,580
大戦略III	¥ 3,980
レイ・ガン	¥ 3,980
星の砂物語2	¥ 4,280
ドラゴンナイト2	¥ 3,780
ストロベリー大戦略	¥ 3,980
華麗なる人生	¥ 3,980
美少女通信	¥ 3,780
きゃんきゃんバニー・スピリッツ	¥ 3,980
アドバンスド・ロードモナーク	¥ 4,980
舞 MAI	¥ 3,980
ドラゴンアイズ	¥ 3,980
斬II	¥ 3,780
スケバン戦国史	¥ 3,480
サナトス	¥ 3,980
秘密の花園	¥ 3,980
エイプハンターJ	¥ 3,980
イース	¥ 3,580
イースII	¥ 3,780
ワンダラース・フロム・イース	¥ 4,280
銀河英雄伝説	¥ 3,580
コブラミッション	¥ 2,380
スィートエモーション	¥ 3,980
プランマーカー	¥ 3,780
君でけに愛を	¥ 3,980
麻雀遊園地	¥ 3,980
46億年物語	¥ 3,580
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 3,380
フラッシュポイント 1～4	¥ 1,980
シャルム	¥ 3,980
ブラッドシード	¥ 2,980
ピュアII	¥ 3,980
DOR 1～3	¥ 3,980
ELLE	¥ 3,980
天使たちの午後II・美奈子	¥ 3,380
ディガンの魔石	¥ 1,980
ダーク・レイス	¥ 1,980
ロードス島戦記・福神漬	¥ 1,280
まなみのどこまでイクの?	¥ 1,680
ディスクステーション98 #1	¥ 1,280
ドラゴン創世記	¥ 6,980
ジャパン・バッシング	¥ 4,980
ヘル・オウガ	¥ 4,980
マリンバスター	¥ 4,680
ヴェインドリームII	¥ 5,980
F-29リタリエイター	¥ 6,980
校内写生I	¥19,800
X指定	¥29,800
沙織	¥39,800

申込書	名前 (才)	TEL	機種	5"・3.5"	①	③
	(〒)住所				②	④

●PC-9801・スーパーファミコン用ゲームソフト高価買い取り実施中!!
●説明書・箱がすべてそろっているソフトを5本以上まとめて宅急便でお送り下さい。査定後、買い取り金額をお送りします。

いよいよ全国通販開始！

FM TOWNS 冬のボーナス一括0% 金利

HR基本セット
特価TEL下さい。

FM TOWNSⅡ HR20
FMT-KB107/207
FMT-DP5351
定価合計¥447,800



HR ハードディスク メモリー セット
特価¥?58,000

FM TOWNSⅡ HR20
FMT-DP5351
FMT-KB107/207
200M外付HDD
HM-V04TA
定価合計¥605,600



UR基本セット
特価TEL下さい。

FM TOWNSⅡ UR20
FMT-KB101A/202A
定価合計¥298,000

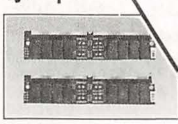


3.5インチ光磁気ディスクユニット
Filo(ファイロ)
CS-M120WA
(定価¥178,000)
世界最小 業界最速



●FM、IBM、PC、Mac対応 ●平均シークタイム30ms ●縦置き・横置きOK。
▶特価¥1?7,000

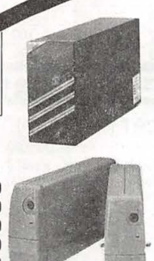
拡張RAMボード



(4M)
- HM-V04TA(純正) ……………特価¥14,500
- XMT4000S(メルコ)特価¥15,000
- FJ-SIM-4MS(I/Oデータ)・特価¥15,500

(8M)
- HM-V08TA(純正)・特価¥29,800
- XMT8000S(メルコ)………特価¥29,500
- FJ-SIM-8MS(I/Oデータ)…特価¥30,000

専用ハードディスク

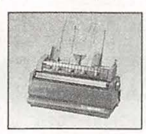


- GF120…………定価¥ 70,000▶特価¥ 48,000
- GF200…………定価¥ 98,000▶特価¥ 59,000
- GF240E………定価¥118,000▶特価¥ 64,000
- GF340I………定価¥158,000▶特価¥ 77,000
- GF540I………定価¥238,000▶特価¥141,000
- LHD-FM200E…定価¥138,000▶特価¥ 63,000

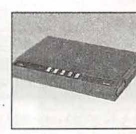
プリンター(ケーブル付)



FP-150FX
(定価¥59,800)
▶特価TEL下さい。



PR-B400
(定価¥98,000)
▶特価¥69,000



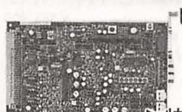
FMJP-101G
(定価¥79,800)
▶特価TEL下さい。

専用ソフト
- MS-DOS V3.1基本・定価¥ 9,800▶特価TEL下さい。
- MS-DOS V5.0基本・定価¥12,800▶特価TEL下さい。
- MS-WINDOWS V3.1定価¥18,800▶特価TEL下さい。

- F-BASIC386コンパイラ・定価¥45,000▶特価TEL下さい。
- FM-OASYS(V1.0L36)定価¥55,000▶特価TEL下さい。
- テラTOWNSⅡ……定価¥32,000▶特価TEL下さい。
- MS-WORKS………定価¥40,000▶特価TEL下さい。
- ハイパー遊名人……定価¥42,000▶特価TEL下さい。
- 画DB……………………定価¥29,800▶特価TEL下さい。
- TOWNSペイント……定価¥38,000▶特価TEL下さい。
- Z's STAFF PRO TOWNS・定価¥58,000▶特価TEL下さい。
- Lotus 1-2-3 R4J……定価¥58,000▶特価TEL下さい。
- MUSIC PRO TOWNS・・定価¥19,800▶特価TEL下さい。
- MUSIC PRO TOWNS(MIDI) 定価¥39,800▶特価TEL下さい。

◎ゲームソフト30% OFFセール中！

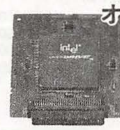
今月の特価品 限定



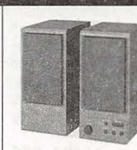
ビデオカードⅡ
FMT-412A
(定価¥40,000)
▶特価¥29,000



ビデオ出力ユニット
FMT-417
(定価¥59,800)
▶特価¥44,000



オーバードライブカード
FMT-361
(定価¥89,800)
▶特価¥65,000



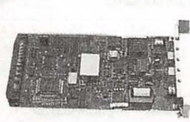
アンプスピーカー
FMT-SP101
(定価¥29,800)
▶特価¥21,000



TVチューナーユニット
FMT-TU101
(定価¥39,800)
▶特価¥28,500



カラーイメージスキャナー
FMSC-6111G
(定価¥178,000)
▶特価¥125,500



モデムカード
FMT-MD302
(定価¥49,000)
▶特価¥36,000

コプロセッサー
FMT-351/352
●
(定価¥120,000)
▶特価¥87,000

高価中古買取、下取りOKです。

通信販売 お申込みのご案内

【現金一括でお申し込みの方】
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送り下さい。

【銀行振込でお申し込みの方】
●銀行振込ご希望の方は、必ずお振込の前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。電信扱いでお振込ください。

【クレジットでお申し込みの方】
●電話でお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。○現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。○1回～84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は1,000円以上。

※本広告の商品には消費税は含まれていません。※掲載の価格は10月中旬現在のものです。

【振込先】あさひ銀行 指扇(さしおうぎ)支店
普通預金 0800673 (有)サイデン

サイデン
☎048(625)1680
■営業時間10:00～20:00(木曜日定休)
〒331 埼玉県大宮市プラザ2-13 FAX.048(624)9786

専門店だからこそ購入後のアフターフォローが違います

まずお電話を!

お申し込み方法

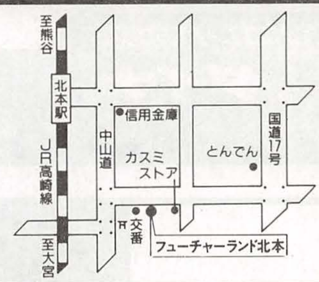
■現金一括の場合

お電話にて在庫の確認の上、現金書留又は銀行振込にてお願いします。(あさひ銀行北本支店普通No.123744㈲明光電気商会)

■クレジットの場合

お電話でお申し込み下さい。申し込み用紙をお送りしますので所定事項をご記入の上ご返送下さい。





アフターフォローはもちろんですが

ご提供価格にも自信あり!!

NECストア・PIプラザ店

NEC 98MATE PC-9821As

Aセット(2FD本体+CRT+15″プリンター)

- ●PC-9821As/U2 ……… ¥448,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応) ……… ¥99,800
- ●PC-PR201/45L(15″プリンター) ……… ¥95,000
- ●ブンラクディスケット1箱 ……… ¥1,800
- ●15″プリンター用紙 ……… ¥3,600
- ●MS-DOS Ver5.0A ……… ¥9,800

標準価格計 ……… ¥658,000

ご提供価格 ¥479,000

24回	1回目	24,597	2~24回	24,500
36回	1回目	18,026	2~36回	17,500
60回	1回目	17,685	2~60回	11,700

Cセット(2FD本体+内蔵120メガHD+CRT+15″カラープリンター)

- ●PC-9821As/U2 ……… ¥448,000
- ●PC-9821A-E05(内蔵120メガHDD) ……… ¥70,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応) ……… ¥99,800
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター) ……… ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 ……… ¥1,800
- ●15″プリンター用紙 ……… ¥3,600
- ●MS-DOS Ver5.0A ……… ¥9,800

標準価格計 ……… ¥794,000

ご提供価格 ¥566,000

24回	1回目	30,212	2~24回	28,900
36回	1回目	24,048	2~36回	20,600
60回	1回目	16,476	2~60回	13,900

Bセット(1FD本体、120メガ内蔵、アクセラボード、WINDOWS付+ハイレゾCRT+15″カラープリンター)

- ●PC-9821As/U7W ……… ¥550,000
- ●PC-KM151(ハイレゾ対応CRT) ……… ¥148,000
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター) ……… ¥158,000
- ●ブランクディスケット ……… ¥1,800
- ●15″プリンター用紙 ……… ¥3,600
- ●バスマウス ……… ¥9,800

標準価格計 ……… ¥871,200

ご提供価格 ¥626,000

24回	1回目	32,577	2~24回	32,000
36回	1回目	26,028	2~36回	22,800
60回	1回目	16,659	2~60回	15,400

Dセット(2FD本体+CRT)

- ●PC-9821As/U2 ……… ¥448,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応) ……… ¥99,800
- ●ブランクディスケット1箱 ……… ¥1,800

標準価格計 ……… ¥549,600

ご提供価格 ¥398,000

24回	1回目	21,748	2~24回	20,300
36回	1回目	16,403	2~36回	14,500
60回	1回目	10,063	2~60回	9,800

NEC 98MATE PC-9821Ap

Aセット(1FD、120メガ内蔵、アクセラボード付、WINDOWS付+ハイレゾCRT+15″カラープリンター)

- ●PC-9821Ap/U7W ……… ¥650,000
- ●PC-KM151(ハイレゾ対応CRT) ……… ¥148,000
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター) ……… ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 ……… ¥1,800
- ●15″プリンター用紙 ……… ¥3,600
- ●バスマウス ……… ¥7,800

標準価格計 ……… ¥971,200

ご提供価格 ¥688,000

24回	1回目	37,398	2~24回	35,100
36回	1回目	27,141	2~36回	25,100
60回	1回目	19,798	2~60回	16,900

Cセット(2FD本体+CRT+15″カラープリンター)

- ●PC-9821Ap/U2 ……… ¥550,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応) ……… ¥99,800
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター) ……… ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 ……… ¥1,800
- ●15″プリンター用紙 ……… ¥3,600
- ●MS-DOS Ver5.0A ……… ¥9,800

標準価格計 ……… ¥823,000

ご提供価格 ¥589,000

24回	1回目	30,850	2~24回	30,100
36回	1回目	22,824	2~36回	21,500
60回	1回目	15,071	2~60回	14,500

Bセット(2FD本体+内蔵120メガHD+アクセラボード+ハイレゾCRT+15″カラープリンター)

- ●PC-9821Ap/U2 ……… ¥550,000
- ●PC-9821A-E05(内蔵120メガHDD) ……… ¥70,000
- ●PC-9821A-E01(アクセラボードA) ……… ¥70,000
- ●PC-KM151(ハイレゾ対応CRT) ……… ¥148,000
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター) ……… ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 ……… ¥1,800
- ●15″プリンター用紙 ……… ¥3,600
- ●MS-DOS Ver5.0A ……… ¥12,800
- ●MS-WinDows Ver3.1 ……… ¥21,800

標準価格計 ……… ¥1,036,000

ご提供価格 ¥736,000

24回	1回目	38,831	2~24回	37,600
36回	1回目	27,326	2~36回	26,900
60回	1回目	19,944	2~60回	18,100

Dセット(2FD本体+CRT)

- ●PC-9821Ap/U2 ……… ¥550,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応) ……… ¥99,800
- ●ブランクディスケット1箱 ……… ¥1,800

標準価格計 ……… ¥651,600

ご提供価格 ¥469,000

24回	1回目	26,119	2~24回	32,900
36回	1回目	18,863	2~36回	17,100
60回	1回目	14,705	2~60回	11,500

NEC 98NOTE ns/R

Aセット(ノート本体+プリンター+ケーブル)

- ●PC-9801NS/R ……… ¥288,000
- ●PC-PR101/TN103(ノート用プリンター) ……… ¥69,800
- ●ノート用プリンターケーブル ……… ¥7,800
- ●ブランクディスケット1箱 ……… ¥1,800

標準価格計 ……… ¥367,400

ご提供価格 ¥239,000

24回	1回目	12,834	2~24回	12,200
36回	1回目	10,105	2~36回	8,700
60回	1回目	11,053	2~60回	5,800

Bセット(ノート本体+80メガHDD+プリンター+ケーブル)

- ●PC-9801NS/R ……… ¥288,000
- ●PH-80(TEAC/80メガHDD) ……… ¥108,000
- ●PC-PR101/TN103(ノート用プリンター) ……… ¥69,800
- ●ノート用プリンターケーブル ……… ¥7,800
- ●ブランクディスケット1箱 ……… ¥1,800

標準価格計 ……… ¥475,400

ご提供価格 ¥286,000

24回	1回目	15,339	2~24回	14,600
36回	1回目	12,473	2~36回	10,400
60回	1回目	9,722	2~60回	7,000

NEC PC-9801NX/C

Aセット

- ●PC-9801nx/c ……… ¥438,000
- ●PH-130 ……… ¥138,000
- ●PC-PR101/TN103 ……… ¥69,800
- ●MS-DOS Ver5.0A ……… ¥9,800
- ●ケーブル ……… ¥7,800
- ●ディスケット ……… ¥1,800

標準価格計 ……… ¥665,200

ご提供価格 ¥460,000

24回	1回目	24,269	2~24回	23,500
36回	1回目	17,516	2~36回	16,800
60回	1回目	13,203	2~60回	11,300

Bセット

- ●PC-9801nx/c120 ……… ¥548,000
- ●PC-PR101/TN103 ……… ¥69,800
- ●MS-Windows3.1 ……… ¥21,800
- ●ケーブル ……… ¥7,800
- ●ディスケット ……… ¥1,800
- ●マウス ……… ¥5,500

標準価格計 ……… ¥654,700

ご提供価格 ¥498,000

24回	1回目	27,224	2~24回	25,400
36回	1回目	18,537	2~36回	18,200
60回	1回目	16,268	2~60回	12,200

NEC PC-9821Ne

Aセット

- ●PN-9821Ne ……… ¥588,000
- ●PH-130 ……… ¥138,000
- ●PC-PR101/TN103 ……… ¥69,800
- ●MS-DOS Ver5.0A ……… ¥9,800
- ●ケーブル ……… ¥7,800
- ●ディスケット ……… ¥1,800

標準価格計 ……… ¥815,200

ご提供価格 ¥569,000

24回	1回目	29,295	2~24回	29,100
36回	1回目	20,997	2~36回	20,800
60回	1回目	15,010	2~60回	14,000

Bセット

- ●PC-9821Ne120/W ……… ¥728,000
- ●PC-PR101/TN103 ……… ¥69,800
- ●ケーブル ……… ¥7,800
- ●ディスケット ……… ¥1,800

標準価格計 ……… ¥807,400

ご提供価格 ¥620,000

24回	1回目	32,111	2~24回	31,700
36回	1回目	25,130	2~36回	22,600
60回	1回目	19,591	2~60回	15,200

NEC 98MULTI S2

Aセット(S2本体+カラープリンター)

- ●PC-9821Ce/S2(120メガ内蔵) ……… ¥488,000
- ●PC-PR201/63A(15インチカラープリンター) ……… ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 ……… ¥1,800
- ●15″プリンター用紙 ……… ¥3,600

標準価格計 ……… ¥651,400

ご提供価格 ¥460,000

24回	1回目	24,269	2~24回	23,500
36回	1回目	17,516	2~36回	16,800
60回	1回目	13,203	2~60回	11,300

Bセット(S2本体)

- ●PC-9821Ce/S2 ……… ¥488,000
- ●ブランクディスケット1箱 ……… ¥1,800

標準価格計 ……… ¥489,800

ご提供価格 ¥380,000

24回	1回目	20,348	2~24回	19,400
36回	1回目	17,209	2~36回	13,800
60回	1回目	12,959	2~60回	9,300

コーナー ▶情報化生活の必須アイテム!! 欲しいものが揃ってます。

- ●SR-T05(サンワサプライ/縦型パソコンラック) ¥21,800 → 14,800円
- ●BJ-220JC(キヤノン/バズルジェットプリンター) ¥98,000 → 73,800円
- ●PC-KD1531V(NEC/ビデオ端子付CRT) ¥99,800 → 59,800円
- ●PC-PR201/45L(NEC/15インチプリンター) ¥95,000 → 56,000円
- ●文豪mini5UH ¥230,000 → 172,000円
- ●PC-WD1A+40メガHDD(シャープ/書院パソコン) ¥450,000 → 220,000円
- ●PC-KD854N(NEC/CRT) ¥84,800 → 49,800円
- ●N-5913R(NEC/0.28mmアナログ・デジタル兼用CRT) ¥105,000 → 56,000円
- ●文豪mini5UJ ¥165,000 → 123,000円
- ●文豪mini5UC ¥295,000 → 221,000円
- ●PI-3000(シャープ/液晶ペンコム"ザクルス") ¥65,000 → 49,800円
- ●PC-TD151テレビ付(NEC/CRT) ¥108,000 → 69,800円
- ●PC-PR201/80LA(NEC/最高級カラープリンター) ¥275,000 → 178,000円
- ●文豪mini5UV ¥200,000 → 150,000円
- ●文豪7SV ¥230,000 → 164,000円

は消費税は含まれておりません(クレジット価格は税込みです) ●営業時間 AM10:00~PM8:00

この商品以外にも新作・旧作どしどし入荷しています。

DYNA PERSONAL COMPUTER HOUSE パソコンハウス ダイナ

■商品の値段は全て税込み価格です!!

ゲームソフトはダイナで決り

052-261-8080

通販受付時間 AM10:00～PM8:00

11月、12月発売予定新作情報 予約受付中!!

11月発売予定

【PC9801】

11月12日●花と散るらん……………………5,600円
11月12日●禁断の血族……………………5,600円
11月15日●ランス4……………………TELにて
11月26日●A列車で行こう4……………………9,200円

【PC9821】

11月12日●F15ストライクイーグル2……………7,800円
11月19日●IF2……………………5,600円
11月未定●新インビテーション……………………9,200円

【FMTOWNS】

11月19日●IF2……………………5,600円
11月未定●新インビテーション……………………9,200円

12月発売予定

【PC9801】

12月上旬●アレス王の物語……………………7,100円
12月未定●零戦記……………………TELにて
12月未定●ドラゴンスレイヤー英雄伝説3 TELにて
12月末旬●ドラゴンハーフ……………………TELにて
12月未定●提督の決断2……………………TELにて
12月2日●ディアドラム……………………9,200円
12月3日●銀河英雄伝説3SP……………………9,200円

【FMTOWNS】

12月3日●銀河英雄伝説3SP……………………9,200円
12月10日●A列車で行こう4……………………TELにて

※上記商品以外にも、どしどし新作ソフト予約受けます!!

"これだ!"と思った商品がすぐお手元へ。

PC-9801シリーズ

商品名	割引価格
ANGEL	5,600
F29リタリエイター	9,400
GOKKO VOL1	5,600
GOKKO VOL2	5,600
IF2	5,600
Jリーグハイパーサッカー	7,100
MSフィールド2'93	7,100
NOVA	5,600
VIPER-V6	4,900
VIPER-V8	4,900
ああっ女神さま	9,200
アトラス2	7,800
あゆみちゃん物語	4,900
アルヴァリーク冒険記	8,500
アンビジョン	5,600
イリウム	5,600
ヴァーストニス	5,600
ヴァリアブル・ジオ	6,400
ウイニングポスト	9,200
エアーマネジメント2	9,200
エルステディア	7,800
エンケージ　エランズ	5,600
オーパイ	5,600
カスタムメイト	5,600
キャル3	6,400
きゃんきゃんバニーエクストラ	6,400
クイズ　ジパング	5,600
クラウス オブ ジーン(FD&HD版)	各9,200
くるくるパーティー	5,600
クレセント	5,600
ゴジラ(HD専用)	9,200
コレクターD	4,700
コレクターD　番外編	5,600
サーク3	8,500
サザンアイズ	10,700
シャングリラ2	6,400
シュヴァルツシルト4	9,200
スーパーリアル麻雀(HD&FD版)	各9,200
ストラディア	9,200
ストロベリー大戦略2	5,600
ソニックリンカー	5,600
ダービースタリオン	9,200
ダルク	4,900
ディファレント　レルム	8,500
てぃんくる	5,600
デンゲキ・ディビジョン	5,600
トキオ	9,200
ナースゆうの悪魔戦線	4,900
ヌーク2	5,600
ハーフパイプ	5,600
ハイスクールウォー	6,400
バイブルマスター	8,500
ハムレット	9,200
ファーストクィーン3	7,100
ファーランドストーリー	7,100
ふしぎの海のナディア	10,700
ぷよぷよ	5,600
プラネッツエイジ(HD専用)	9,200
ブランディッシュ2	9,200
プリンセスメーカー2	10,700
プロスチュウデントG	4,900
ペブルビーチの波濤	10,700
ポイズンニードル	5,600
マイクロソフトフライトシュミレーター	9,200
マダラ	10,700
マリオネットマインド	4,900
ミスタープロ野球PERFECT	9,200
めざせトッププレイヤー	7,100
メタルアイ	6,400
もっこりまん	5,600
ランス3　リーザス陥落	4,900
リップスティックアドベンチャー3	5,600
ルナティックドーン(HD専用)	7,800
レッスルエンジェルス3	5,600
ワーズ・ワース	6,400
栄冠は君に3	7,800
学園物語	5,600
極楽まんだら	5,600
銀河英雄伝説3	9,200
激闘！ソロモン海戦史	7,100
幻世喜譚	6,400
現代大戦略EX	9,200
古事記外伝	7,100
項劉記	9,200
三国志3	10,700
信長の野望　覇王伝	9,200
戦国秋葉原　信長伝	9,200
大航海時代2	7,100
誕生	9,200
同級生	6,400
独立戦争	7,100
覇王伝パワーアップキット	4,900
妖獣戦記	6,400

X68000シリーズ

商品名	割引価格
CAT'S PART1	5,600
IF2	5,600
OH!PAI	5,600
あにまーじゃんV3	6,400
アルキルフォス	4,700
ウイニングポスト	9,200
きゃんきゃんバニーエクストラ	6,400
クレイジークライマー1.2	5,500
クレセント	5,600
コレクターD	4,700
コレクターD 番外編	5,600
ジェノサイド2	6,400
スーパーリアル麻雀P2&P3	9,200
ダルク	4,900
ドラキュラ伯爵	5,600
ふしぎの海のナディア	10,700
ぷろすちゅうでんとG	4,900
マーシャルエイジ	5,600
メタルアイ	6,400
ランス3 リーザス陥落	4,900
リップスティックアドベンチャー3	5,600
ワーズワース	6,400
悪魔城ドラキュラ	7,100
項劉記	9,200
三国史3	10,700
信長の野望 覇王伝	9,200
雀ジャカ雀	5,600
同級生	6,400
麻雀幻想曲2	5,600

PC98、FMTOWNS、X68、DOS/V、MAC、PC88、

お申し込み方法

1. 代金引き換え

商品のご注文は電話でお受けいたします。
商品代金のほかに送料と手数料が必要になります。
商品がお手元に着くまで、だいたい一週間以内です。
代金のお支払方法は、商品到着時に係の人にお金を渡して下さい。
未成年者の場合は注文の際に保護者の同意が必要になります。

2. 現金書留

現金書留封筒の中にご注文の商品の名前、お使いの機種、ディスクのサイズを記入した注文書と一緒に商品代金＋送料をこちらへお送り下さい。
送料はソフト一本、本州1,000円、その他の地域は1,500円。
2本以降は1本につき200円の追加になります。

どのご注文方法でも在庫確認のため必ずお電話して下さい。
《注意》　商品発送後はいかなる理由でも返品、交換はお受けいたしかねますので、ご注文の際に気をつけて下さい。

住　所

〒460
名古屋市中区大須3-45-4
よしだやビル2F
パソコンハウス ダイナ
通販部

○地下鉄上前津駅
9番出口出てすぐ

新作ソフト好評発売中!

機種	商品名	価格
●PC9801	DENGEKI・DEVISION	5,600円
	ヌーク2	5,600円
	ファーランドストーリー	7,100円
	レッスルエンジェル3	5,600円
	ストロベリー大戦略2	5,600円
	ゴジラ(HD専用)	9,200円
	IF2	5,600円
	クレセント	5,600円
	アルヴァリーク冒険記	8,500円
●PC9821	ミスディティクティブ2	9,200円
●FMTOWNS	卒業93	8,500円
	あゆみちゃん物語	4,900円
	クレセント	5,600円
	ミスディティクティブ2	9,200円
	項劉記	10,700円
●X68000	IF2	5,600円
	クレセント	5,600円
	項劉記	9,200円

特価ゲームソフト

機種	商品名	価格
●FMTOWNS	ノスタルジア (全編フルナレーションでしゃべる)	3,980円
	プレゼンス (限定サウンドトラックCD付き)	4,480円
	ギャラクシーフォース2	3,980円
●PC9801	リップルカフェ (18禁アダルトアドベンチャー)	3,980円
	ノスタルジア (98、3.5"、NOTE版のみ)	1,980円
	プレゼンス	1,980円
●X68000	ストライダー飛竜	3,980円

在庫に限りがございます。必ずTELにて在庫確認してください。

今すぐTEL(261)8080 Dyna通販部へ!!

FM-TOWNSシリーズ

商品名	割引価格
CAT'S PART1	5,600
DOR SE魁	4,900
DORベストセレクション下巻	7,100
DORベストセレクション上巻	7,100
F29リタリエイター	9,200
NOVA	5,600
OH! PAI	5,600
アトラス2	7,800
あゆみちゃん物語	4,900
アリスの館CD、1、2	各4,900
アルキルフォス	4,700
アルシャーク	7,100
ウイニングポスト	9,200
ウィングコマンダー	7,200
ヴェインドリーム	8,500
ヴェインドリーム2	8,500
エターナム	7,800
きゃんきゃんバニーエクストラ	6,400
クラウズ　オブ　ジーン	9,200
クレセント	5,600
コレクターD	4,700
コレクターD 番外編	5,600
サーク3	8,500
サザンアイズ	10,700
ジェノサイドスクウェア	9,200
シャムハト	9,200
スーパーリアル麻雀P2&P3	8,500
ソリチュード下巻	9,200
ソリチュード上巻	9,200
ダルク	5,600
トキオ	9,200
ハイパークラシックオペレーション	7,100
ハイパーデザートオペレーション	7,100
バトルチェス	6,400
ビッグオナー	9,200
ふしぎの海のナディア	10,700
プラネッツエイジ(HD専用)	9,200
ぷろすちゅうでんとG	4,900
マイクロコズム	7,100
ミスディティクティブ2	9,200
メガスペクター	4,200
メタルアイ	6,400
ランス3 リーザス陥落	4,900
レッサーメルン	8,500
ワーズワース	6,400
亜紀子	5,600
栄冠は君に3	7,800
項劉記	10,700
三国志3	12,100
信長の野望 覇王伝	10,700
神々の大地	7,100
雀ジャカ雀	5,600
星の砂物語2	6,400
石見銀山殺人事件	9,200
卒業93	8,500
大航海時代2	8,500
達人王	7,100
同級生	6,400
虹色電飾娘	7,100
飛翔鮫	6,400
麻雀幻想曲2	5,600

DOS/Vシリーズ

商品名	割引価格
A列車で行こう3(日本語版)	10,250
F15ストライクイーグル3	12,000
MS-GOLF FOR WIN(日本語版)	9,600
SPEAR OF DESTINY	7,800
X-WING(日本語マニュアル付き)	8,900
アローン イン ザ ダーク	7,800
ウイニングポスト(日本語版)	10,250
ウイングコマンダー(日本語版)	7,900
ウイングコマンダー追加シナリオ(日本語版)	6,300
ウルティマ アンダーワールド	9,800
ウルティマ アンダーワールド2(日本語マニュアル付き)	7,800
ウルフェンシュタイン3D(日本語版)	7,900
エルーフィッシュ	7,800
カー アンド ドライバー	8,900
ジェットファイター2	7,800
ジャンプジェット	8,500
シンジケート(日本語マニュアル付き)	7,800
ストライクコマンダー(日本語マニュアル付き)	7,800
ダークシード	7,800
トーネード	9,800
トキオ(日本語版)	10,250
ファルコン3.0	9,800
プリンス オブ ペルシャ2(日本語マニュアル付き)	7,900
ワールドサーキット(日本語マニュアル付き)付	9,800
元朝秘史(日本語版)	7,900
三国志3(日本語版)	13,500
信長の野望　覇王伝(日本語版)	10,250
大航海時代2(日本語版)	7,900

※何も書いていないものは輸入品です

MACシリーズ

商品名	割引価格
Vフォービクトリー1.2.3	各10,250
キングス バウンティ	10,250
サムライメック	11,550
シムアース & シムアント	11,850
シムシティー デラックス	10,250
シムライフ	10,250
ハープーン	10,250
マイト アンド マジック3	10,250
レミングス	7,100
ロボスポーツ	10,250

※まだこの他にも在庫あります

その他

商品名	割引価格
ASB 01(PC9801-86コンパチボード)	18,500
HYPER CONTROLLER(PC,MSX,X68)	2,000
N/Bフロッピーディスク(3.5"HD)	1,200
N/Bフロッピーディスク(5"HD)	550
PJ-01(PC98用ジョイカード)	5,500
SS-10(PC98 FMSOUNDボード)	8,800

COPYTOOL

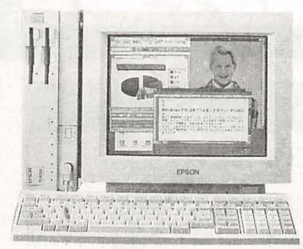
商品名	割引価格
COPY AID(PC98,X68)	2,350
RATS&STAR98(PC98)	16,800
THE FILE MASTER(X68)	12,800
THE FILE MASTERV3(PC98)	19,800
TWIN COPY(PC98,X68)	2,200
WIZARD98V3(PC98)	19,800

PC88、MSX2通信販売致します。

MSX2常時在庫2,000本以上。DYNA店頭にもおいで下さい。

旧型番は、スーパーディスカウント!!

EPSON	EPSON	FUJITSU	Apple Computer
PC-486SE2 セット	PC-486NOTE NAS2 セット	FM TOWNS MARTY	Macintosh LC 520 8MB/HD160MB/CD付



- PC-486SE2 ¥158,000
- CR-5500(15') ¥168,000
- EN-200A(HDD) ¥138,000
- ED-S03(ラック) ¥19,800

標準小売価格¥483,800

48% off ¥248,000 〈消費税別〉



- PC-486NAS2 ¥248,000
- BJ-10V Custom ¥69,800
- プリンターケーブル ¥6,800

標準小売価格¥324,600

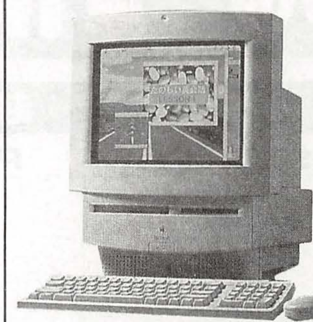
32% off ¥219,800 〈消費税別〉



「マーティーチャンネル」見るには、コレッ。

定価 ¥99,800

35% off ¥64,800 〈消費税別〉



定価 ¥348,000

超特価!TELにて

誠意と納期の早さがモットーです。最後にTEL下さい。

ハードディスク

98用外付け240M超一流メーカー	¥47,800
PC98FELLOW内蔵120M・IDE	¥24,800

OPEN 8周年記念セール (11/1〜11/30)

価格が変動する場合があります。電話にて確認して下さい!

新品価格表

その他

システム特価

(コピーツール)
- WiZARD V3 定価¥19,800 ¥15,800
- WiZARD用ファイラー 定価¥2,000 ¥1,800

(ビジネスソフト)
- WXII+Ver2.5 ¥7,360
- Disk XII Ver2.0 ¥8,960
- JG Ver3.0(エコノ) ¥28,800
- 一太郎Ver5 ¥43,800
- まいと〜くVer2.1 ¥19,800

(モデム)
- MC24PA5(ポケットモデム) 定価¥19,800 ¥14,800
- MC24PA5P(FAXモデム) 定価¥24,800 ¥16,800
- PV-A24V5 定価¥39,800 ¥25,800

(その他)
- FM音源ボード ¥9,800より
- バスマウス 定価¥5,800 ¥1,980
- ラックデスク ¥ 特価
- ミュージ郎55 定価¥85,000 ¥68,000

(ソフトは税込みです)

ワープロ

システム特価

[SHARP]
- 書院WD-Y330 定価¥175,000 ¥89,800
- 書院WD-A770 定価¥240,000 ¥138,000
- 書院WD-A780 定価¥265,000 ¥TEL特価

[NEC]
- 文豪ミニ5UH(新製品) 定価¥230,000 ¥156,400
- 文豪ミニ5UV(新製品) 定価¥200,000 ¥136,000
- 文豪ノートUJ(新製品) 定価¥165,000 ¥112,200

[富士通]
- OASYS 30AX401 定価¥228,000 ¥128,000
- OASYS30LX651 定価¥208,000 ¥119,800
- OASYS Pocket2 定価¥99,800 ¥69,800
- 特価FM TOWNS MARTY 定価¥99,800 ¥64,800

最新価格情報お電話下さい!!

通信販売を御利用のお客様へ

■お申込み/TEL.(0745)72-9801・FAX.(0745)72-3321
住所・氏名・電話番号をお知らせ下さい。
在庫・価格の御確認を忘れずに。

■お支払い/下記取引銀行口座まで電信でお振込下さい。

■発　送/御入金確認次第、宅配便で発送(翌日から4日以内の到着)

■保　証/全商品メーカー保証書付。一週間以内の初期不良は確認の上、新品と交換致します。中古品は3ヶ月完全保障

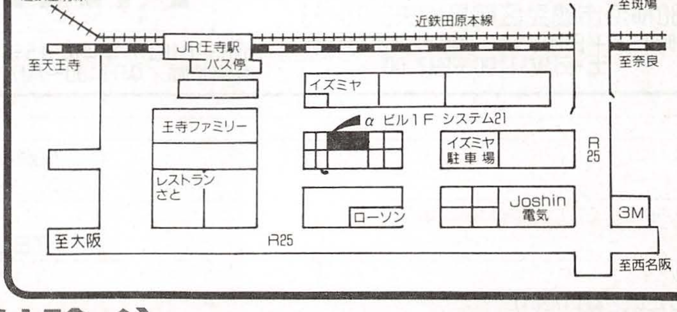
■送　料/一個口本州¥800、北海道・九州・四国¥1,200
その他離島は別料金となります。

※価格は常に変動致します。お電話でご注文の上、銀行から電信でお振込み下さい。宅配便で翌日から4日以内にお届け致します。
お申込みのないお振込は発送が遅れる事があります。

■振込先/さくら銀行 大和王寺支店〔普〕3331872 ㈱システムエース
南都銀行 筒井支店〔普〕265667 株システムエース

TEL (0745) 72-9801 FAX 72-3321

〒636 奈良県北葛城郡王寺町王寺2-7-4



システム21 特選パソコンラック(税・送料込み)離島除く



3段ラック	4段ラック	5段ラック	
¥9,800 (税・送料込)	¥10,800 (税・送料込)	¥11,800 (税・送料込)	(Wサイズ640)

☆全機種→キャスター付☆4/5段は、上から2番目棚板移動可

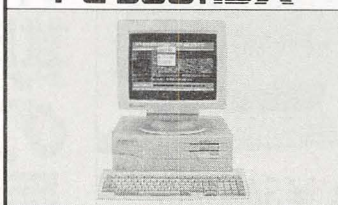
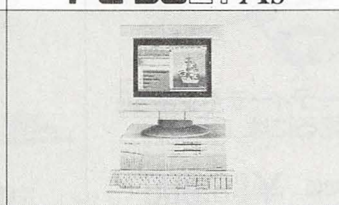
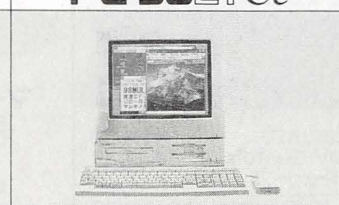
込みでお届けします。(離島は除く)

パソコンソフト 在庫No.1宣言!!

ソフト&ハード・全国通販

横浜サードウェーブ

超特価限定品

PC-9801BX	PC-9821As	PC-9821Ce	PC-9801NS/R
			
~~¥218,000~~ ➡ TEL	~~¥448,000~~ ➡ TEL	~~¥488,000~~ ➡ TEL	~~¥288,000~~ ➡ TEL

中古パソコン超高価にて下取・買取中!! 詳しくはTELにて!!

ハード在庫例

機種名	販売価格	下取価格
PC9801-NX/C	¥280,000	¥260,000
PC9801-FA	¥140,000	¥120,000
PC9801-DA	¥130,000	¥105,000
PC9801-RA	¥120,000	¥ 90,000
PC9801-DX	¥ 80,000	¥ 70,000
FM-TOWNS各種セット	¥ 70,000~	¥ 60,000~
X68030	¥250,000	¥225,000
X68000XVI	¥125,000	¥105,000
X68000SUPER	¥ 88,000	¥ 68,000
X68000EXPERT	¥ 80,000	¥ 62,000
X68000PROII	¥ 61,000	¥ 44,000
FS-A1GT	¥ 48,000	¥ 30,000
FS-A1ST	¥ 40,000	¥ 25,000
FS-A1F	¥ 20,000	¥ 13,000
FS-PC1	¥ 30,000	¥ 21,000
HB-F1xV	¥ 28,000	¥ 20,000
HBD-F1	¥ 20,000	¥ 13,000
CPS-14F1	¥ 30,000	¥ 20,000
マーティー	¥ 50,000	¥ 40,000
NEO・GEO	¥ TEL	¥ 25,000
DUO-R	¥ 26,800	¥ 20,000
DUO	¥ 24,800	¥ 18,000
スーパーファミコン	¥ 13,000	¥ 12,500
その他	激安販売TEL	高額下取TEL

人気ソフト在庫例

PC98

シャルム
戦手必勝
美少女大図鑑
101回目のアプローチショット
エンシエントドラゴン
Bacta
フォボス
アルミスト
麻彩子雀
復活祭
サイバーブロックメタルオレンジ
キャラット
NIGHT SEEP
魔女っ子 クミ
魔法少女 りな
レビュー
PRESENT
PRESENT 2
STRUSH
プレリア
Sweet Emotion
ミラージュ
マーシャルエイジ
花よりダンゴ
麻雀幻想曲
ROSE
KISS
イルミナ
フェリス
ナイキ
コズミック サイコ
レイガン
フォクシー2
RUN RUN 狂走曲
ELLE
ドラゴンナイト3
DE・JA
ランス 2
ランス 3
蘭丸
ギゼ
華麗なる人生
世界で一番君が好き
私をゴルフに連れてって
狂った果実
キサナ
うろつき童子
ストロベリー大戦略
リップスティックアドベンチャー2
CAN CAN バニー
電脳学園
スーパーバトルスキンパニック
プリンセスメーカー
ピュア 2
デザート
グラムキャッツ
スロープ
ウエディングラプソディー
フォール
マッド パラドックス
DPS
DPS SG
イントリューダー
少女探偵RINNちゃん
フォール
エクスタリアン
プランマーカー
星の砂物語2
帰り道は危険がいっぱい
ビースト2
ジョーカー2
サナトス
バーディーワールド
アルテミス
はっちゃけ あやよさん3
コブラ ミッション
ごめんねエンジェル
ホットプリント2
まあじゃん王国
ビーナスキャンペーン
ギディ
レッスルエンジェルス
ポッキー2
ライム
パセリ
天仙娘々
同級生
卒業
私立探偵マックス
ピュアマイドール
雀ギャルすずめ
ドラキュラ
イクイクパッ君
ウエディングベルは高らかに

Towns

アリスの館CD
ランス
ランス2
闘神都市
DE・JA2
天神乱魔
ELLE
星の砂物語2
妖獣クラブカスタム
PONYON
テクポリゲームコレクション
キャンキャンコレクション
スーパーリアル麻雀
麻雀幻想曲
花よりダンゴ
オルゴール
メリーゴーランド
人形使い

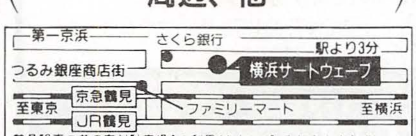
MSX

FM-PAC
プリンセスメーカー
スナッチャー
SDスナッチャー
コナミシューティング

ショップご案内

鶴見店☎045-505-2880

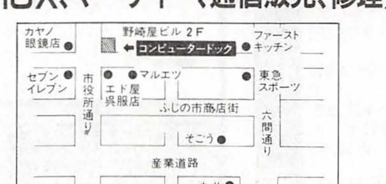
(ゲーム機各種、中古在庫多数 周辺、他)



〒230横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23
営業時間／平日PM1:00～PM8:00・水曜定休
土・日AM11:00～PM7:00

川口店(コンピュータードック)☎048-258-8481

(MSX、マーティー、通信販売、修理)



〒332川口市幸町2-15-4野崎屋ビル2F
営業時間／AM11:00～PM7:00・火曜日定休

川崎店☎044-245-2417

(スーパーファミコン、NEO・GEO、新作ソフト、NEO・GEO無料体験 (本紙持参の方))



〒210 川崎市川崎区貝塚1-4-11
営業時間／平 日PM3:00～PM8:00 水曜定休
土・日PM1:00～PM8:00

申込書

名前	保護者 氏 名
住所 〒	TEL. (　)
内容 (売りたい／買いたい)	

ご注意

①価格、在庫は変動しますのでお電話にてご確認ください。
②商品名、およびお客様の住所、氏名、電話番号を明記の上現金書留にてお送りください。
③未成年者の方からの買取は保護者の承諾が必要です。

●TOWNS・FMVはおまかせくださいアイ・ツーで！買うならやっぱり専門店。
●富士通パソコン専門ショップ FMショップ会会員店

通信販売OK!!

FM·LAB アイ・ツー

大阪日本橋 東京秋葉原 祝10周年

TOWNS本体・周辺機器・ソフトウェアずらり大量展示セール！

●DOS/V買うなら● 産マシン

Windowsユーザーはこのマシンを待っていた！

あの富士通より FM V デビュー 発売記念モデル

Windows 最強モデル!!

アイ・ツー ラクラククレジット月々¥3,000〜OK!! 販売価格は☎にてお問い合わせ下さい！

FMV-466D sp

VIPER VLB グラフィックアクセラレータ標準搭載モデル

FMVシリーズの発売を記念して、Windowsをご利用になるお客様のために、最速CPU i486DX2(66MHz)に高性能グラフィックアクセラレータを標準装備した、『発売記念モデル』を用意しました

限定3,000台 (販売期間は、平成5年12月末迄です。限定台数に達した場合は、販売終了とさせていただきます。)

DIAMOND社製 グラフィックアクセラレータ
VIPER VLB 標準装備
(Power9000 グラフィックアクセラレータチップ搭載)
BL-Busと最強のウインドウズ アクセラレータ
VIPER VLBで快適なウインドウズ環境をご提供

VIRER VLB & NIFTY-Serve プレゼント

発売記念価格 ¥378,000 →さらにアイ・ツー スペシャル特価にて☎下さい。

〈i486DX2(66MHz)、メモリ:4MB、ハードディスク:340MB〉
●OADGキーボード+マウス添付
●Windows3.1、MS-DOSバージョン5.0/V、インストール済

DESK TOPシリーズ 定価¥178,000より

		model 1		model 2		model 3	
CPU		i486™SX(25MHz)		i486™DX(33MHz)		i486™DX2(66MHz)	
外部キャッシュ		128KB					
メモリ		4MB (最大 36MB)					
表示		SVGA (1024×768/256色 VRAM 1MB標準)					
補助記憶	FDD	3.5 (3モード:1.44MB, 1.2MB, 720KB)×1					
	HDD (IDE)	(FDDモデル)	170MB 340MB	(FDDモデル)	170MB 340MB	(FDDモデル)	170MB 340MB
拡張ベイ	フロント	3.5"×1 (標準のFDDで使用) 5.25"×1 (5"FDD, HDD (SCSI) CD-ROM他)					
	内蔵	IDE対応のHDD専用 (FDDモデルのみ)					
拡張スロット		ATバス(ISA)×4					
インタフェース		シリアル(9ピン)×2, パラレル×1, CRT(VLバス)×1, マウス, キーボード					
寸法		400mm(W)×400mm(D)×125mm(H)					

Note Bookシリーズ 定価¥228,000より

		model 1			model 2			model 3	
CPU		i486™SX(25MHz)*1						i486™SX(33MHz)*1	
メモリ		4MB (最大 20MB)							
表示方式		FLバックライト付STNモノクロ 640×480ドット 16階調表示 ドットピッチ0.3mm			FLバックライト付TFTカラー 640×480ドット 26万2千色中256色同時表示可能 ドットピッチ0.27mm			FLバックライト付TFTカラー 640×480ドット 26万2千色中256色同時表示可能 10.4" ドットピッチ0.33mm	
VRAM		512KB							
補助記憶	FDD	3.5" (1.44MB/1.2MB/720KB)							
	HDD	——	85MB	170MB	——	85MB	170MB	170MB	250MB
インタフェース		PCカード*2×2, シリアル(9ピン)×1, パラレル×1, CRT×1, マウス, キーボード, トラックボール							
バッテリ駆動時間		2時間*3			1時間*3			後報	
外形寸法		297mm(W)×225mm(D)×54.5mm(H)							
重量		2.4kg	2.5kg	2.6kg	2.5kg	2.6kg	2.7kg	後報	

●FM TOWNSⅡ超お買得アイ・ツーおすすめ基本セット

1
本 体:FM TOWNSⅡ HR20……定価¥328,000
ディスプレイ:FMT-DP533……定価¥ 69,800
キーボード:FMT-KB101A(or202A)…定価¥ 10,000

or

2
本 体:FM TOWNSⅡ UR20……定価¥288,000
キーボード:FMT-KB101A(or202A)…定価¥ 10,000

プラス

Aコース
OS:日本語MS-DOSVer3.1(基本)定価¥9,800
プリンター:富士通アイソテック・JOYRITER・FP-150FX (カラーも対応 48ドット)¥59,800
ケーブル:FM TOWNS用プリンター接続ケーブル¥3,800
用紙:A4版熱転写カット紙……定価¥ 600
FD:3.5インチ フロッピーディスク10枚…定価¥3,000

or

Bコース
MS-Windows Ver3.1……定価¥18,800
OS:MS-DOS Ver3.1(基本)……定価¥ 9,800
メモリー:FM TOWNS用増設メモリー4MB……定価¥19,800
ハードディスク:FM TOWNS用240MBハードディスク…定価¥89,800
FD:3.5インチ2HDフロッピーディスク10枚……定価¥ 3,000

富士通FM TOWNS専門店・FMショップ会会員店
FM·LAB アイ・ツー ならではの
元祖 アイ・ツーBig特典
●FM TOWNSⅡ用グラフィックソフト
●FM TOWNSⅡソフトおしゃれ倶楽部
●FM TOWNS用キーボードカバー 定価¥14,800 定価¥ 2,800
●3.5インチフロッピーディスク10枚入るケース
●マウスマット
●FM TOWNSオリジナルグッズ
●FM TOWNSⅡアプリケーション情報(FM TOWNSⅡソフトウェア情報誌)
●システム構成図(これさえあればそろえたい周辺機器もバッチリ！)
●観月ありさ特大ポスター
●全国送料無料サービス(沖縄・離島の方は別途ご相談します)
これだけのプレゼント！うれしいね!!

さらにアイ・ツーBigプレゼント付!!

●HRセット+Aコース 定価合計¥484,800
アイ・ツー特価 ¥239,800
分割払いOK! 半額以下 18回¥15,081 24回¥11,445 36回¥ 8,048

●HRセット+Bコース 定価合計¥549,000
¥269,800
半額以下 18回¥16,967 24回¥12,876 36回¥ 9,055

●URセット+Aコース 定価合計¥375,000
¥218,000
42%off 18回¥13,710 24回¥10,404 36回¥ 7,317

●URセット+Bコース 定価合計¥439,200
¥258,000
42%off 18回¥16,225 24回¥12,313 36回¥ 8,659

ナント！FM TOWNSハードディスクが激安 新製品

240メガ ¥48,000 360メガ ¥78,000 540メガ ¥108,000

パート7 FM R-CARD
990g・ジャストA4サイズ・うすさ26.5mm



今月の目玉 はコレ！ 10周年記念 限定商品 早い者勝ち!! 祝10周年
新古品 ¥49,800 新品 ¥69,800

★FM TOWNSソフトまとめて買えば超特価！

●日本の歴史シリーズ
古代編……定価¥7,800
維新編……定価¥7,800
貴族編……定価¥7,800
定価合計¥23,400
¥8,980 62%OFF

●四季を彩る日本の唱歌シリーズ
春編……定価¥5,800
夏編……定価¥5,800
秋編……定価¥5,800
冬編……定価¥5,800
定価合計¥23,200
¥6,980 70%OFF

●テクノストレス予防シリーズ
ストレス……定価¥4,800
鎮静……定価¥4,800
疲労……定価¥4,800
定価合計¥14,400
¥1,980 86%OFF

●英語学習ソフトシリーズ
NHK続基礎英語第2巻……定価¥12,800
My Fair Lady CAN3……定価¥18,000
My Fair Lady CAN4……定価¥18,000
定価合計¥48,800
¥18,000 63%OFF

今月の目玉 BEST9はコレ!!

10周年記念限定商品 早い者勝ち!! 祝10周年
パート1
学んで！遊んで！ご家族でお楽しみ下さい。
My Fair Lady CANⅢ&Ⅳ(各¥18,000)……計¥36,000
NHK続基礎英語第2巻……定価¥12,800
日本の歴史 古代・維新・貴族編(各¥7,800)……計¥23,400
四季を彩る日本の唱歌春・夏・秋・冬編(各¥5,800)……計¥23,200
おしゃれ倶楽部……定価¥14,800
HOME Town U・S・A……定価¥ 5,800
TOWNS CDグラフィックスソフト計5本(¥2,400)計¥12,000
定価合計¥128,000
TOWNSソフト17本スペシャルパック ¥39,800
TOWNS本体同時お買上げの方 さらに¥10,000引き ¥29,800

パート2 FM TOWNS増設メモリー
限定 4MBがナント！¥17,000 8MBがナント！¥29,800

パート3 FM TOWNS用光磁気ディスク(M.O)
¥103,800

パート4 FM TOWNS用ハイレゾアクセラレータボード
限定5ケ ¥67,800

パート5 この秋新製品
富士通アイソテック JOYRITER FP-160
熱転写 48ドット／カラーも対応／専用シートフィーダ バッテリー内蔵
定価¥69,800
新製品特別価格
アイ・ツーでご購入の方もれなく専用ケーブル、熱転写カット紙プレゼント!!
¥?8,000

パート6 FM TOWNS用
Microsoft Windows Ver3.1
定価¥18,800 ¥12,980
さらにフェア期間中FM TOWNS本体お買上げの方 ¥10,000
Fontcity基本セット相当品(フォントドライバと明朝 ゴシック体フォントを含む)を標準添付！

パート8 アイ・ツーおすすめWindowsセット
NEW MS-Windows Ver3.1……定価¥18,800
MS-DOS Ver3.1(基本)……¥ 9,800
FM TOWNS用240MBへハードディスク(内)¥79,800
FM TOWNS用4MB増設メモリー……¥19,800
定価合計¥128,200
¥82,800
増設メモリー8MBに変更→¥15,800プラス・MS-DOS Ver5.0に変更→¥20,200プラス

パート9 今！流行 ビデオ編集セット
SONY V BOX
CI-1100……㊡¥35,000
SMF-532A……¥ 6,500
編集ソフト「ビデオ工房」……¥18,000
定価合計¥59,500
¥43,200
CDグラフィックスソフトもれなく3本(定価合計7,200エン)プレゼント中！

〜HRユーザーに告ぐ!!〜

オーバードライブカード定価¥89,800(HRのCPU処理速度30〜70%高速化)
NEW MS-Windows Ver3.1定価¥18,800
FM TOWNS増設メモリー8MB定価¥39,800
定価合計¥148,400
ナント ¥87,800 40.8% off
クレジット分割払いOK！ ¥4,191×24回 ¥5,522×18回 ¥8,034×12回
セットでなくてもOK!! 単品も超特価 ぜひ☎にてお問い合せ下さい。

TOWNSオプションコーナー

	定価	アイ・ツー価格
FMT-TU101(TVチューナー)	¥39,800	¥27,800
FMT-SP101(スピーカ)	¥29,800	¥20,800
FMT-SP201(ミニアンプスピーカーシステム)	¥13,800	¥11,000
FMT-361オーバードライブカード	¥89,800	¥45,800
FMT-412A(ビデオカードⅡ)	¥40,000	¥28,400
FMMD-311G 新製品 2400FⅡモデル	¥35,800	¥24,700
FMT-TB111(タブレット)	¥39,800	¥29,300
FMT-611(拡張ユニット)	¥39,800	¥27,800
FMT-416(TVチューナーカード)	¥38,800	¥28,800
FMT-121(SCSIカード)	¥30,000	¥21,000
FMT-417(ビデオ出力ユニット)	¥59,800	¥44,800
FMT-402(MIDIカード)	¥35,000	¥25,800
FMT-403(MIDI音源カード)	¥72,800	¥52,800
FMT-KB501(テンキーボード)	¥12,000	¥9,000
FMT-641(フルカラーカード)	¥128,000	¥89,800
FMT-451(JPEGカード)	¥128,000	¥89,800
FMT-723(CRTケーブル)	¥8,000	¥6,400
FMT-724(UX-UR用CRTケーブル	¥4,000	¥3,200
HS-T300マイク付ヘッドホン	¥12,000	¥7,980
FMT-HS101(TOWNSヘッドセット)	¥6,500	¥4,900
FMPR-221G(ケーブルサービス)	¥120,000	¥85,800
FMPR-221CG(カットシートフィーダ)	¥22,800	¥17,000
FMPR-221HG(ハガキフィーダ)	¥12,000	¥9,000
FMJP-211(ケーブルサービス)	¥398,000	¥289,800
FMJP-101G(ケーブルサービス)	¥79,800	¥58,300
FMPR-204B(ケーブルサービス)	¥80,000	¥39,800
JOYRITER・FP-150FX(ケーブルサービス)	¥59,800	¥35,800
シティライダーPR-B400(ケーブルサービス)	¥98,000	¥66,800
FMPR-353GⅡ(ケーブルサービス)	¥98,000	¥68,800
PRINT-BOYⅡ(PB-02)	¥29,800	¥19,800
MIDIカード・MC-P12T	¥19,800	¥13,800
ハイパーメモリー4MBHM-V04TA	¥19,800	¥17,000
ハイパーメモリー8MBHM-V08TA	¥39,800	¥32,800
(アイ・オー・データ機器) FJ-SIM32-2MT(2MB)	¥12,000	¥9,800
(アイ・オー・データ機器) FJ-SIM32-4MT(4MB)	¥22,000	¥17,000
(アイ・オー・データ機器) FJ-SIM32-8MT(8MB)	¥42,000	¥32,800
(メルコ) XMT-2000S(2MB)	¥9,800	¥9,800
(メルコ) XMT-4000S(4MB)	¥19,800	¥17,000
(メルコ) XMT-8000S(8MB)	¥39,800	¥32,800
富士通FMHD-1201G(外付120MB)	¥70,000	¥48,900
システムサコム モッキンバード・HD-K240(外付245MB)	¥79,800	¥54,800
(アーバンコーポレーション) HDIT-240F(内蔵245MB)	¥58,000	¥49,800
(アーバンコーポレーション) HDIT-520S(内蔵525MB)	¥180,000	¥108,000
(アーバンコーポレーション) HDOF-240S(外付240MB)	¥78,000	新製品期待価格下さい！
(アーバンコーポレーション) HDOF-360S(外付360MB)	¥98,000	
(アーバンコーポレーション) HDOF-540S(外付540MB)	¥148,000	
(アーバンコーポレーション) CPIF-387DX(高速数値演算コプロセッサボード)	¥50,000	¥42,800
(アーバンコーポレーション) CPIT-387DX(高速数値演算コプロセッサボード)	¥40,000	¥34,800
(アーバンコーポレーション) CPBF-387DX(高速数値演算コプロセッサボード)	¥25,000	¥22,000
MCP-35DT(低価格数値演算プロセッサ)	¥58,000	¥43,500
KBF-20(BorW)(キーボード延長ケーブル)	¥4,800	¥4,320
(モデム) FM9624(9600bpsFAXモデム)	¥59,800	¥44,800

モデム 他、AIWA・OMRON・マイクロコアはとなり→のページにて掲載中!!

TOWNS厳選ソフトコーナー

	定価	アイ・ツー価格
日本語MS-DOS V3.1L36基本機能	¥9,800	¥6,380
日本語MOS-DOS V3.1L35拡張機能	¥8,200	¥5,400
日本語MOS-DOS V5.0L22基本機能	¥12,800	¥8,400
日本語MS-DOS V5.0L20拡張機能	¥10,000	¥6,500
FM-OASYS V1.0L36FD版	¥55,000	¥35,700
FM-OASYS V1.0L51HD版	¥58,000	¥37,700
OASYS/WinV2.0	¥58,000	¥39,800
OASYS-CDView/WinV1.1	¥30,000	¥22,500
OASYS-COM/WinV1.1	¥28,000	¥21,000
OASYS-Editor/WinV1.1	¥18,000	¥13,500
ハイパー遊・名人Ⅱ	¥42,000	¥27,300
テラTOWNSⅡ	¥32,000	¥22,400
クレヨナージュ	¥42,000	¥27,300
F-BASIC386 V2.1L10	¥25,000	¥16,200
F-BASIC386 コンパイラV2.1L10	¥45,000	¥29,200
High C Compiler V1.7L11	¥40,000	¥26,000
386 I ASM TOOL KIT V2.2L11	¥80,000	¥52,000
FIDATA BOX	¥32,000	¥18,800
Towns VNET V1.1L21	¥18,000	¥11,800
Towns Fullcolor V1.1	¥59,800	¥39,800
FM TOWNS拡張ライブラリⅠ	¥19,800	¥13,800
FM TOWNS拡張ライブラリⅡ	¥39,800	¥27,800
Live Movie V1.1	¥49,800	¥33,800
Live Animation V1.1	¥49,800	¥33,800
富士通 Habitat V2.1L12	¥6,800	¥4,500
富士通 Air Warrior V2.1/L11	¥7,800	¥5,100
Z's staff PRO TOWNS	¥58,000	¥40,800
Z's TRIPHONY Digital Craft	¥39,800	¥27,900
TOWNS PAINTS	¥38,000	¥24,700
MS-WORKS	¥40,000	¥27,800
MS-Windows Ver.3.1	¥18,800	¥12,880
Microsoft Excel for Windows V4.0	¥58,000	¥35,400
Microsoft Word for Windows V5.0	¥58,000	¥35,400
TOWNS SOUND V2.1	¥28,000	¥18,200
MUSIC PRO TOWNS	¥19,800	¥13,500
MUSIC PRO TOWNS(MIDI)	¥39,800	¥27,800
EUPHONYⅡ/SCORE	¥49,800	¥32,400
EUPHONYⅡ/MTR	¥49,800	¥32,400
HYPER ADDRESS	¥9,700	¥7,300
HYPER PLANET	¥12,800	¥9,600
HYPER PLANET for WINDOWS MME	¥12,800	¥9,600
HYPER NOTE	¥18,000	¥13,500
CDグラフィックスプレーヤV1.1L10	¥4,000	¥2,900
Home studio V1.1	¥12,800	¥8,400
えむとーく	¥18,000	¥13,500
ビデオ工房	¥18,000	¥11,800
画DB	¥29,800	¥19,400
Cyber Motion	¥22,800	¥15,800
TEATA-vision	¥6,800	¥5,100
Steepla LITE(スティーピアライト)	¥6,800	¥5,440
スーパーシューティングTOWNS	¥9,800	¥6,800
ウィングコマンダー(富士通)	¥12,800	¥8,960
many COLORS	¥9,800	¥6,860
3×3EYES	¥14,800	¥10,360
卒業93	¥11,800	¥8,260
あゆみちゃん物語	¥6,800	¥4,760
人形使い	¥9,800	¥6,860
はっちゃけあやまさんⅣ	¥4,800	¥3,360
CRESCENT	¥7,800	¥5,460
キャッスルズ2	¥12,800	¥9,980
エンジェル	¥7,800	¥5,460
頂劇記	¥14,800	¥11,100
ミスティディクティ #2	¥12,800	¥8,960
CALⅣ	¥8,800	¥6,160
JYB	¥7,800	¥5,460
透明人間	¥7,800	¥5,460
リップスティックアドベンチャーⅢ	¥7,800	¥5,460
SECRE VoL1〜7	¥9,800	¥6,860

FM TOWNS用ゲーム&ビジネスソフト・いっぱいお取扱いしていますので広告誌面に掲載できません。お手数ですがTel・FAX・ハガキ等でお問い合わせ下さい。又、お問い合せ頂いた時にタマタマ売り切れていても、商品によってはご予約頂いておりますと、2日〜7日でお届け致します。

その他、多数お取り扱いしています。
お気軽にTELしてお問い合わせ下さい。

Information & Interface
株式会社 アイ・ツー
ご注文・お問い合わせは……大阪06-634-1212
06-647-1412
(FAX06-631-6661) 東京03-3258-3053

新品・中古ハードからソフトまで何でも揃うアイ・ツー

●大容量ハードディスク Birth-240ES 定価¥99,800	●ハイレゾモニターがこんな価格で!! エルコム HRM-14 定価¥69,800	●おすすめ倍速CD-ROM エレコム ECD-500 定価¥89,800フォトCD付	●17インチハイレゾモニター エレコム HRM-17 定価¥128,000	●そろそろMO コバル CS-M120WA 定価¥178,000
¥47,800	**¥42,800**	**¥54,800**	**¥87,800**	**¥103,800**
●98MIDIインターフェスボード 定価¥16,800	●破格値カラーインクジェットプリンター YHP HP-505 Plus 定価¥78,000 カラーで何と	●14400ボーFAX&モデム マイクロコア MC144FX 定価¥46,800	●DA/RA用486CPUアクセラレタ エレコム UP486DLC25 定価¥49,800	●ビデオキャプチャーボード カノープス Power Vision 定価¥78,000
¥12,980	**¥49,800**	**¥33,700**	**¥8,980**	**¥お問い合せ下さい**

NEC・EPSON・その他/周辺機器コーナー

(CPU本体)

●NEC
PC-9801BX/U2 ¥126,800
PC-9801BX/M2 ¥139,800
PC-9801BA/U2 ¥219,800
PC-9801BA/M2 ¥229,800
PC-9821Ae/U2 ¥232,800
PC-9821Ae/M2 ¥243,800
PC-9821As/U2 ¥279,800
PC-9821As/M2 ¥304,800
PC-9821Ap/U2 ¥329,800
PC-9821Ap/M2 ¥369,800
PC-9821Ce/S2 ¥332,800
PC-9821Ce/SI ¥254,800
●EPSON
PC-486SE2 ¥124,800
PC-486SR2 ¥171,800
PC-486HG2 ¥256,800
PC-486HG2GW ¥395,800
PC-486HX2 ¥304,800
PC-486HX2GW ¥439,800
●NEC
PC-9801NS/R ¥149,800
PC-9801NX/C ¥284,800
PC-9821Ne ¥399,800
●EPSON
PC-486NAS2 お問い合せ下さい
PC-486NASX2 お問い合せ下さい
PC-486NASC2 お問い合せ下さい

(ディスプレイ)

●NEC PC-KD1522 ¥64,800
●NEC PCTD151 ¥82,800
●NEC PC-KM151 ¥92,800
●NEC PC-KM171 ¥172,800
●三菱 XC-1498C2 ¥39,000
●三菱 RD-150 ¥67,800
●エレコム HRM-14 ¥42,800
●エレコム HRM-17 ¥87,800
●IDEK MF-8615 ¥56,800
●IDEK MF-8217J ¥106,800
●IDEK MF-5517AJ ¥94,800
●IDEK MF-8521 ¥258,000
●SHARP CU-14MD ¥32,800
●SHARP CU-14PD ¥39,800
●ICM LS-2617FN ¥98,800
●SONY GVM-1415 ¥107,800

(プリンター)

●NEC
PC-PR101/TN103 ¥45,500
PC-PR101/T67 ¥56,800
PC-PR101/47 ¥56,800
PC-PR201/63 ¥69,800
PC-PR201/63A ¥89,800
PC-PR1000E/4 ¥99,800
●EPSON
MJ-500 ¥42,800
MJ-1000 ¥69,000
AP-700 ¥39,800
AP-1000 ¥47,000
LP-1500 ¥112,800
LP-8000 ¥245,800
●Cannon
BJ-10V Lite ¥35,800
BJ-15V ¥45,800
BJ-15V Pro ¥54,800
BJ-220JC ¥66,800
BJ-220JS ¥85,800
BJ-820J ¥154,800
●YHP
HP-505J/PLUS ¥52,800
HP-300J ¥46,800

(外付ハードディスク)

●ICM
PF-180-DB ¥67,800
PF-240-DB ¥77,800
PF-340-DB ¥104,800
PF-500-DB ¥144,800
●ELECOM
EH-120EX-SB ¥49,800
EH-170EX-SB ¥54,800
EH-240EX-SB ¥65,800
EH-340EX-SB ¥101,800
EH-500EX-SB ¥123,800
●キャラベル
PS-120P ¥47,800
PS-200P ¥59,800
PS-300P ¥94,800
●緑電子
NOVA2-200 ¥62,500
NOVA2-340 ¥99,800
MARINE120 ¥59,800
MARINE200 ¥75,800
●日本テクサ
Estate-170 ¥49,000
Estate-200 ¥65,800
Estate-240 ¥53,800
ST-240LBS ¥74,800
STATION-240PRO ¥79,800
●日本アルトス
Birth-240ES ¥47,800

(フェロー/メイト用ハードディスク)

●ICM
INTER-170B ¥33,800
INTER-240BN ¥36,800
INTER-340BN ¥48,800
INTER-500BN ¥96,800
INTER-170A ¥34,800
INTER-240AN ¥38,800
INTER-340AN ¥51,800
INTER-500AN ¥99,800
●ELECOM
EHB-170BV ¥35,800
EHB-240BV ¥42,800
EHB-340BV ¥57,800
EHB-540BV ¥99,800
EHB-170AV ¥36,800
EHB-240AV ¥42,800
EHB-340AV ¥59,800
EHB-540AV ¥104,800
●キャラベル
AV-170F ¥34,500
AV-250F ¥41,800
AV-530F ¥109,800
AV-170M ¥36,800
AV-250M ¥42,800
AV-530M ¥109,800
●緑電子
CARGO-EB160C ¥31,800
CARGO-EB230C ¥38,800
CARGO-EA160C ¥33,800
CARGO-EA230C ¥39,800
●アルファデータ
AD-W170B ¥34,800
AD-W250B ¥42,800
AD-W340B ¥63,800
AD-W170A ¥35,800
AD-W240A ¥45,800
AD-W340A ¥66,800

(Note用ハードディスク)

●ICM
Pack-NV80 ¥41,800
Pack-NV120 ¥44,800
Pack-NV200 ¥53,800
Pack-NV340 ¥89,800
●ELECOM
EN-80 ¥27,800
EN-125 ¥34,800
EN-200 ¥49,800
EN-340N ¥84,800
●キャラベル
AV-125NR ¥35,800
AV-200NR ¥53,800
AV-340NR ¥82,800
●緑電子
ビルトN120 ¥35,800
ビルトN200 ¥54,800
ビルトN340 ¥84,800
WORKS in ビルト80 ¥44,800
WORKS in ビルト120 ¥57,800

(MO/CD-ROM)

●ICM CD-500E ¥32,800
●ELECOM ECD-500 ¥59,800
●テクセル DM-5028 ¥64,800
●キャラベル CD-540P ¥62,800
●SONY CDU7811 お問い合せ
●緑電子 CXA-300 お問い合せ
●TEAC CD-100H ¥62,800
●NEC PC-CD160 ¥87,800
●NEC PC-CD160FS ¥91,800
●ICM MO-4120 ¥105,800
●ELECOM MO-1280 ¥104,800
●コバル CS-M129WA ¥103,800
●緑電子 光館 ¥125,800

(フロッピーディスクドライブ)

●東京Needs
NFD-135 ¥13,800
NFD-235 ¥23,800
NFD-135H ¥19,800
NFD-235H ¥25,800
NFD-135V ¥19,800
NFD-235V ¥29,800
NFD-150 ¥22,800
NFD-250 ¥33,800
NFD-IM ¥8,980
●アルファデータ
AD-F35S ¥15,300
AD-F35W ¥25,400
AD-F35SA ¥20,500
AD-F35WA ¥27,800
AD-F51L ¥21,800
AD-F51W ¥32,800
AD-F51SA ¥29,800
AD-F51WA ¥37,800
AD-F50FA ¥23,600
AD-F35TF ¥16,400
AD-F35TS ¥19,400
AD-F35TW ¥30,800
●ELECOM
FDD-3.5S ¥14,500
FDD-3.5W ¥27,800
FDD-3.5SA ¥22,800
FDD-3.5WA ¥29,800
FDB-1MF ¥7,980

(MIDI/モデム)

●オムロン
MD24FL10V ¥16,700
MD24XL10V ¥19,700
MD24XT10V ¥21,700
MD96FL10V ¥31,800
MD96XL10V ¥33,700
MD144XT10V ¥38,800
MD96XT10V ¥34,800
●アイワ
PV-P24HN ¥14,700
PV-AF24V5 NNS ¥21,800
PV-AF144V5 NNS ¥39,700
PV-PF24HNS ¥18,800
PV-PF144 ¥30,800
PV-CAF144 ¥30,800
PV-CNF24S ¥27,800
●マイクロコア
MC24PA5 ¥13,700
MC24FA5-P ¥17,700
MC14400FX ¥33,700
●メガソフト
STARFAX9624マルチ ¥46,800
STARFAX1414 ¥61,800
●ローランド
ミュージ郎 BOARD V3 ¥54,800
ミュージ郎 55 ¥66,800
CM-500 ¥88,000
CM-300 ¥44,800
SC-55mk2 ¥50,800
SC-155 ¥51,800
PC-200mk2 ¥30,800
MPU-PC98 ¥16,800
●メルコ
WAB-S ¥23,800
WAB-L ¥58,000
●I/Oデータ
GA-1024A ¥29,800
GA-1280A ¥46,800
●カノープス
Power Window801 ¥32,800
Power Window801+ ¥37,800
Power Window928 ¥54,800

(新品ソフトコーナー)

★OS・言語★
MS-DOS V3、3 D基本 ¥9,800 ¥6,380
MS-DOS V5.0A基本 ¥9,800 ¥6,380
MS-Windows V3.1 ¥19,800 ¥12,300
Microsoft Visual Basic V2.0/win ¥40,000 ¥25,800
Microsoft Quick Basic/win ¥20,000 ¥12,500
BORLAND TURBO C++/win ¥29,800 ¥18,500
BORLAND C++ ¥40,000 ¥24,500
BORLAND C++ & APPLICATION FRAMEWORKS ¥59,800
★ワープロ・DTP★
一太郎 V5 ¥68,000 ¥39,700
一太郎V5/win お問い合せ下さい
松V6 ¥58,000 ¥31,800
Ami Pro R3J/win ¥58,000 ¥36,000
Lotus Freelance R1.1J/win ¥58,000 ¥36,800
Microsoft Word V5.0/win ¥58,000 ¥35,200
Word Perfect 5.2J/win ¥58,000 ¥41,800
OASYS/Win V2.0 ¥58,000 ¥39,800
直子の代筆 V5 ¥9,800 ¥5,880
筆まめ V4 ¥14,800 ¥8,700
ページれいあうた ¥14,800 ¥8,700
Aldus Page Maker 4.0J/Win ¥148,000 ¥89,800
★データベース★
桐 V4 ¥98,000 ¥53,800
The CARD V5 ¥48,000 ¥30,800
Paradox 4.0Jキャンペーン版 ¥48,000 ¥32,800
知子の情報 V5 ¥19,800 ¥12,580
DB Pro/win ¥70,000 ¥47,600
DB Pro パーソナル/win ¥38,000 ¥25,600
スマイルクラブ情報室V1.1 ¥95,000 ¥64,800
★表計算★
Lotus 1-2-3 R2.4J ¥58,000 ¥36,800
Lotus 1-2-3 R4J/win ¥58,000 ¥36,800
Microsoft Excel V4.0/win ¥58,000 ¥35,400
三四郎 ¥38,000 ¥23,800
三四郎 キャンペーン版 ¥20,000 ¥14,800
★統合ソフト★
Lotus Windows office R2J/win ¥98,000 ¥46,800
Microsoft office V1.0/win ¥78,000 ¥43,500
MS-Works V3.1 ¥29,800 ¥18,400
Champion ¥35,000 ¥23,800
★グラフィック★
花子 V3 ¥58,000 ¥37,800
Video for Windows V1.0 ¥20,000 ¥13,600
KID PIX for Windows V1.0J ¥12,800 ¥8,900
WINDOWS Draw 3.0J ¥38,000 ¥29,800
DESIGNER 3.11J ¥148,000 ¥105,800
PICTURE PUBLISHER 3.1J ¥148,000 ¥105,800
★エディタ/ユーティリティ/辞書★
WXⅡ+V2.56 ¥9,800 ¥5,750
WXⅡ/win V2 ¥9,800 ¥5,750
Disk XⅡ V2.1 ¥12,800 ¥7,400
ATOK8 ¥15,000 ¥9,800
エコロジーⅡ ¥28,000 ¥19,800
★ホビー/通信★
L-ZONE/win(CD版) ¥7,800 ¥5,800
Microsoft Games 2 for Windows ¥12,000 ¥8,400
Microsoft Golf for Windows V1.0 ¥12,800 ¥8,960
まいとーくV2.1 ¥28,000 ¥15,400
まいとーく/win ¥28,000 ¥16,400
★業務★
TOP財務会計 エキスパート 2Aシステム ¥148,000 ¥83,500
TOP財務会計エキスパート 2Bシステム ¥198,000 ¥111,000
TOP商人 Aシステム ¥150,000 ¥84,500
TOP 蔵人Aシステム ¥130,000 ¥73,500
TOP 給与奉行 ¥250,000 ¥139,500
TOP給与計算エキスパート2Aシステム ¥148,000 ¥83,500
弥生会計3 ¥80,000 ¥44,800
弥生見積書 ¥48,000 ¥27,800
弥生販売管理3 ¥80,000 ¥46,000
弥生かんたん帳簿2 ¥48,000 ¥27,800
PCA会計EX ¥150,000 ¥87,500
PCA会計ⅡV2システムC V2.0 ¥198,000 ¥114,800
商魂S ¥120,000 ¥69,800
商魂EX ¥150,000 ¥86,800
商管S ¥120,000 ¥69,800
商管EX ¥150,000 ¥86,800
三代目大番頭 V3 ¥250,000 ¥151,500
三代目大番頭 SUPER ¥300,000 ¥182,000
パートナー V3 ¥180,000 ¥109,500
大福帳 V2 ¥150,000 ¥92,000
★Macintosh★
Mac Word 2.0 ¥58,000 ¥35,800
Mac Write Ⅱ ¥58,000 ¥38,800
Word Perfect 2.2 ¥58,000 ¥37,800
クラリスワークス ¥58,000 ¥36,800
Aldus Page Maker ¥148,000 ¥95,800
Excel 4.0 ¥58,000 ¥39,800
1-2-3 for Mac ¥58,000 ¥39,800
ファイルメーカ Pro ¥78,000 ¥53,800
Adobe Photoshop 2.0J ¥155,000 ¥98,800
Adobe Illustrator 3.2J ¥120,000 ¥84,800

DOS/Vシリーズ

IBM DOS/Vシリーズ

(PS/V新シリーズNewモデル)

マルチメディアマシン 2405-WMI 定価¥438,000
CPU i486SX-33MHz
メモリ 8MB/最大24MB
HDD 170MB
ビデオ SVGA1280×1024対応
DOS/V Windows インストール済
サウンドブラスター及び倍速CD-ROM内蔵
価格はズバリお問い合せ下さい

ペンティアム対応 2405-NWC 定価¥498,000
CPU i486DX2-66MHz
メモリ 8MB/最大24MB
HDD 340MB
ビデオ SVGA1280×1024対応
DOS/V Windows インストール済
価格はズバリ¥335,800

(Think Pad新シリーズNewモデル)

Think Pad 550BJに Windows オフィス
Microsoft Office/Lotus Officeを導入した新モデル
550BJ 2437-YMS/YLS定価¥568,000
価格はお問い合せ下さい

Think Pad 750C カラーノート
CPU/i486SL-33MHz 170MBHDD
10.4 TFTカラー液晶 A4ノートタイプ
ステレオ音源内蔵 定価¥778,000
価格はお問い合せ下さい

ハードディスクも大容量化/しかも低価格化!!
80MB ハードディスクパック…定価¥69,800→ズバリ¥46,800
125MB ハードディスクパック…定価¥89,800→ズバリ¥53,800
170MB ハードディスクパック…定価¥129,800→ズバリ¥69,800
340MB ハードディスクパック…定価¥138,000→お問い合せ下さい

オプション/サプライも!
●4MB増設メモリー ¥22,400
●インクカートリッジ ¥550
●8MB増設メモリー ¥37,800
●バッテリーパック ¥15,800
●ミニーマウスⅡB ¥9,800
●フルキーボード日本語 ¥7,800
●ミニポインター ¥6,400

Think Pad 550BJ スペシャルバージョン
買って、すぐ使える!!
全国限定1,000台
2437-YMB/YLB
HD 120MB
メモリ 6MB
DOS/V5.0J+MS-Windows3.1
Microsoft Office or Lotus Office
マウス付(インストール済)
定価¥538,000→**¥348,000**
お早めに!

Macintoshシリーズ

(本体)
Macintosh Color Classic(4/160) ¥198,000 ¥95,800
Macintosh LC520 ¥348,000 ¥236,800
Macintosh Centris660AV(HD230) ¥398,000 ¥318,000
Macintosh Centris660AV(HD500) ¥498,000 ¥389,800
Macintosh Quadra840AV(HD230) ¥678,000 ¥518,000
Macintosh Quadra840AV(HD500) ¥778,000 ¥598,000
Macintosh Quadra800(HD500) ¥958,000 ¥418,000
Macintosh Poerw Book145B ¥248,000 ¥174,800
Macintosh Poerw Book165C(HD80) ¥428,000 ¥298,000
Macintosh Poerw Book165C(HD120) ¥478,000 ¥329,800
Macintosh Poerw Book180C(HD80) ¥598,000 ¥412,800
Macintosh Poerw Book180C(HD160) ¥648,000 ¥448,000
Macintosh Poerw BookDUO210 ¥248,000 ¥179,800
Macintosh Poerw BookDUO230(HD80) ¥298,000 ¥218,000
Macintosh Poerw BookDUO230(HD120) ¥348,000 ¥248,000
(ディスプレイ)
APPLE Mac13インチカラーディスプレイ ¥100,000 ¥62,000
APPLE Apple Audio Vision 14インチ ¥120,000 ¥89,800
ICM LS-2617FN ¥138,000 ¥102,800
IDEK MF-8615 ¥148,000 ¥57,800
IDEK MF-8217J ¥238,000 ¥107,800
SONY CVM-1415 ¥140,000 ¥107,800
(Printer)
APPLE Style Writer2 ¥58,000 ¥42,800
APPLE Personal Laser Writer 300 ¥118,000 ¥84,800
APPLE Laser Writer Select 300 ¥163,000 ¥114,800
Canon BJ-220JC+Pixe Print 220J ¥110,800 ¥73,000
EPSON LP-1500+EPSON LINK ¥197,800 ¥129,800
FUJISTU FP-160+FitPRINT ¥89,600 ¥62,800
YHP Desk Writer 550C ¥148,000 ¥98,000
YHP HP Laser Jet4L ¥128,000 ¥89,800
(MO)
ELECOM MO-1280 ¥198,000 ¥104,800
ICM MO-4120 ¥148,000 ¥105,800
コバル CS-M128WA ¥178,000 ¥103,800

今月の特価ソフト 総合ソフト クラリスワークス 定価¥48,000 ズバリ **¥36,800**



通信販売専用TEL06-634-1212・647-1412/03-3258-3053

Information & Interface
株式会社 アイ・ツー

年中無休
ご注文・お問い合わせは……大阪06-634-1212
06-647-1412
(FAX06-631-6661) 東京03-3258-3053

●アイ・ツーのサポートは…

■初期不良交換は最長6ヵ月ないし1年(メーカー及びお買上時期によって異なりますのでお問い合せ下さい/)
新品ハード&ソフトはメーカーより入荷後開梱せずにお客様にお渡ししますので万一動作不良の場合、同一商品の新品と交換させて頂きます/
■下取り、買い取り歓迎/現在お使いのパソコン・ワープロ・ソフト高価買取ります/下取りの場合はさらに高価にて/わずかな予算で新品に買い替えできます。 買取り専用TEL 大阪06-633-9812 東京03-3258-3539
■全国配達(通販システム)万全体制/ 忙しいあなたも、もう安心♥配達日(日・祝・祭もOK)指定可能 日中・夜間(PM6:00~8:00)
■アイ・ツーの中古は安心です。買取り時に万全のチェックを行っています。中古だからといっていいかげんに扱ったりいたしません。安心してお求め下さい。

支払い回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
アイ・ツー金利	2.06	2.65	3.8	5.5	6.6	7.75	9.9	10.5	11.2	16	17.3	22.6	26.4	29.2	30.5
他店金利	3	4	5	7	9	10	12	13	16	19	25	28	31	34	35

●アイ・ツーへのお支払い方法は…

1. 現金書留にてお申し込みの方は
〒542 大阪市中央区難波千日前6-7 西政ビル3F ㈱アイ・ツー通販事業部へご送金下さい。
※おつりのないようにご送金下さい。※ご注文商品名を明記して忘れずに同封して下さい。
※切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい。※送料・消費税も同封して下さい。
2. 銀行振込にてご送金・お申し込みの方は
㈱アイ・ツー通販事業部 三和銀行 難波支店㊨5003388 へご送金下さい。
※ご送金前に必ずTelにてお申し込み下さい。※お振込手数料はご負担願います。
3. 郵便局より振込・ご送金の方は
郵便局口座 大阪4-104341 口座名義㈱アイ・ツーへご送金下さい。
※ご送金前に必ずTelにてお申し込み下さい。※お振込手数料はご負担願います。
振込用紙の裏面、備考欄に必ずご注文商品名・及び「通販部」とご明記下さい。
4. 代金引替システム お電話1本でカンタンお申し込み。商品お届け時のお支払いでOK。通販専用Telにお申し込み下さい。(送料と別途手数料が必要です。)
5. アイ・ツーラクラククレジット
頭金不要、商品は今すぐお手元に/お支払いは月々ゆとりの¥3,000より。業界No1の低金利で本当にラクラク。夏 or 冬のボーナス一括払い、又は夏、冬2回払いもOK。手続きカンタン。お気軽にお申し込み下さい。

※広告掲載商品は税別価格となっております。お支払時に消費税もあわせてお支払い下さい。送料サービス特典以外の商品は、全て実費配達料金を頂戴致します。

★ご不明な点等ございましたらお気軽に 06-634-1212 06-647-1412 へおかけ下さい。
(平日・土AM11:30~PM6:30)(日・祝AM10:30~PM7:00)

この広告はアイ・ツー通信販売専用の広告です。ご来店の方は販売価格が異なる場合がございますこと、ご了承下さい。

TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO

安いのに親切

ツクモニューセンター店 新品と中古のワンダーランド！

ツクモの中でも一番安いものがある店！（新品・中古）

TS-9900シリーズ

—ニューセンター店でも取り扱い中—

超高性能！超低価格！



CPU：i486D×2-66MHz（ZIFソケット搭載）/CACHE：256kB/RAM 8MB/FDD：3.5"（1.44MB）×1, 5.25"（1.2MB）×1/HDD：IDEインターフェース/SVGA：S3 86C805（1MB, VLバス）/I/O：2シリアル, 1パラレル/スロット：ISAバス×5, VLバス×3（フリー2）/マウス：PS/2マウス仕様/本体ケース：Desk Top（横置, 縦置自由自在）/付属品：106日本語キーボード, PS/2マウス

TS-9900VL-8（8MB RAM）
定価￥328,000
ツクモ特価￥199,000

TS-9900VL-8/250（8MB RAM、240MB HDD）
定価￥398,000
ツクモ特価￥230,000

TS-9900VL-8/340（8MB RAM、340MB HDD）
定価￥425,000
ツクモ特価￥240,000

TS-9900VL-8/540（8MB RAM、540MB HDD）
定価￥488,000
ツクモ特価￥270,000

ツクモニューセンター店は『バックアップ活用テクニック』常備店です！（店頭販売のみ）

本体・周辺機器・中古品・展示品大処分（すべて台数限定）

本体	
PC-9801BX/U2	￥109,000
PC-9801BA/U2	￥208,000
PC-9821Ae/U2	￥225,000
PC-9821As/U2	￥265,000
PC-9821Ap/U2	￥328,000
PC-9801NA/C	￥258,000
PC-9801NS/R	￥135,000
PC-9801NX/C	￥256,000
PC-386NAR2	￥125,000

プリンター	
DJ-505J（カラーKIT）	￥53,000
DJ-300J	￥41,000
BJ-15V	￥39,800
MJ-500	￥41,000
MJ-1000	￥69,000

MO	
MO-4120	￥115,000
LMO-330TS	￥110,000
RMO-S360	￥125,000
LF-3100B	￥115,000
EMO-1280	￥103,000

CD-ROM	
PC-CD50S	￥53,000
LCD-500	￥53,000
ECD-500	￥54,800

外付HDD	
ES-170	￥45,800
ES-240	￥54,800
LK-RH240NK	￥56,800
NOVA, V2-340-4F	￥76,800
EH-500EX-SB	￥110,000

カラーディスプレイ	
14インチアナログ（24KHz）	￥33,000
MF-8615	￥58,000
MF-8217J	￥103,000

ページプリンター	
LBP-A404E	￥115,000
LP-1500	￥105,000
PC-PR1000E/4	￥105,000
CP-500S（AS10）	￥99,000
LBP-B406E II（トナー別）	￥198,000
LP-8000（トナー付）	￥248,000

98ノート専用FD
エレコム FDD35NT 定価￥29,800
ツクモ特価￥23,800



11月13日～11月23日 ニューセンター店 アップグレードセール 下取り交換
★買い換えの方、今がチャンスです！

ニューセンター店中古品の一例

デスクトップ	
●PC-9821AS/U2	￥240,000
●PC-9801BA/U2	￥190,000
●PC-9801US	￥94,800
●PC-9801RS21	￥84,800
●PC-9801RX2	￥54,800
●PC-486GR3	￥120,000
●PC-486GR2	￥110,000
●PC-486GF5	￥99,800
●PC-386P2	￥69,800

ノートパソコン	
●PC-9801NA	￥168,000
●PC-9801NS/T	￥99,800
●PC-9801NS/L	￥115,000
●PC-386N W2	￥84,800
●J31E Z001	￥94,800

ディスプレイ	
●PC-KD1421	￥39,800
●PC-KD862	￥29,800
●PC-KD855	￥24,800

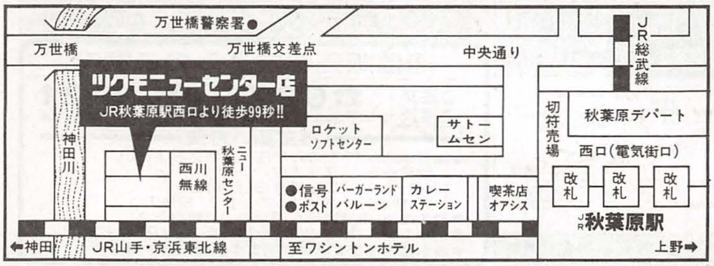
プリンター	
●HG-3000	￥64,800
●PC-PR201/60A	￥54,800
●PC-PR101/T67	￥49,800

店頭には、まだまだたくさん!! ぜひ1度御来店下さい。

ちゃんとパソコンしたい人の
ツクモニューセンター店
☎03（3251）0987

場所がわからない場合は、秋葉原駅でお電話下さい。お迎えにあがります。
営（平日）AM10:45～PM7:30 木曜定休
（日、祝）AM10:15～PM7:00
※祝日と定休日が重なる場合は営業致します。
〒101 東京都千代田区外神田1-16-10
ニュー秋葉原センター内

ニューセンター下取りホットライン
☎03（3251）0987
下取り・交換・グレードUPはこちらへ
FAXでのお問い合わせは FAX 03-3251-0299
パソコンのエキスパートがお待ちしております！









価格のポイントゲッター・取扱い商品もふえました。しかもサービスの充実！ご期待下さい！

PC-9821Ne
NEW
340MB HDDセット
240MB HDDセット



セット特価￥445,800
セット特価￥430,000

PC-9801NX/C
NEW
340MB HDD
200MB HDD
8MB RAMセット



セット特価￥379,800
セット特価￥359,800

EPSON PC-486SR
NEW
（i486SX：33MHz）
PC-486SE
（i486SX：25MHz）



特価 ￥164,800
特価 ￥119,800

PC-9801BX/U2 PC-9801BX/M2
14″ハイレゾ（0.28㎜）
CRTセット



セット特価￥150,000
セット特価￥160,000

PC-9821Ce-S1 PC-9821Ce-S2



特価 ￥240,000
特価 ￥318,000

EPSON PC-486NAS2 PC-486NASX2
NEW
125MB HDDセット



セット特価￥215,800
セット特価￥275,800

PC-9821As/U2 PC-9821As/M2
MF-8217J
240MB IDEセット



セット特価￥409,800
セット特価￥429,800

PC-9821Ap/U2 PC-9821Ap/M2
MF-8217J
340MB IDEセット



セット特価￥488,000
セット特価￥508,000

PC-9801NS/R
CPU：i486TM SX（16MHz）
メモリ640KB



120MB HDD内蔵 8M RAM ￥208,000
200MB HDD内蔵 8M RAM ￥224,800
340MB HDD内蔵 8M RAM ￥258,000

IDEK MF-5517AJ MF-8217J MF-8615



特価 ￥87,800
特価 ￥97,800
特価 ￥55,800

TAXAN TS-CD100
倍速CD-ROM
NEW



特価 ￥53,800

KORG（98用）
ミュージックシステム
WINDOWS対応



特価 ￥49,800

CPU

メーカー	機種	価格
NEC	PC-9801BX/U2	￥118,000
	PC-9801BX/M2	￥138,000
	PC-9801BA/U2	￥218,000
	PC-9801BA/M2	￥237,800
	PC-9821Ae/U2	￥224,800
	PC-9821As/U2	￥274,800
	PC-9821Ap/U2	￥334,800
	PC-9821Ae/M2	￥234,800
	PC-9821As/M2	￥294,800
	PC-9821Ap/M2	￥358,000
	PC-9821Af/U9W	￥838,000
	PC-9821Ne	￥388,000
	PC-9801NA/C	￥288,000
EPSON	PC-486HX2	￥319,800
	PC-486HX5	￥319,800
	PC-486HX3	￥339,800
	PC-486HG2	￥279,800
	PC-486HG5	￥279,800
	PC-486HG3	￥299,800
	PC-486HX2GW	TEL特価
	PC-486HX3JW	TEL特価
	PC-486HG2GW	TEL特価
	PC-486NAS2	￥185,800
	PC-486NASC2	￥358,000
	PC-486P2	￥120,000

CRT

メーカー	機種	価格
NEC	PC-KM171	￥118,000
	PC-TV454	￥59,800
	PC-KD1522	￥64,800
SHARP	CU-14MD	￥36,800
	CU-14PD	￥38,500
三菱	XC-1498CII	￥39,800
	RD-15D	￥63,800
	RD-17Y	￥118,000
アルファデータ	ACM-17	￥164,800
EPSON	CR-5500	￥49,800
ICM	LS-2617FN	￥105,800
エレコム	HRM-17	￥87,800

プリンター

メーカー	機種	価格
NEC	PC-PR201/63	￥67,800
	PC-PR201/63A	￥87,800
	PC-PR201/47	￥56,800
	PC-PR1000E/4	￥95,800
	PC-PR1000/4R	￥117,800
	PC-PR101/TN103	￥44,800
EPSON	MJ-1000	￥68,800
	MJ-500	￥43,800
	AP-700	￥40,800
	VP-1047PC	￥47,800
	VP-2061PC	￥68,800
	LP-1500	￥91,800
	LP-8000	￥235,800
キヤノン	BJ-15VPRO NEW	￥49,800
	BJ-220JS	￥83,800
	BJ-220JC	￥63,800
	BJ-10V(Lite)	￥39,800
	LBP-B406EⅡ	￥178,000
	LBP-B406GⅡ	￥238,000
YHP	DJ-505Jプラス	￥49,800
	DJ-300J	￥33,800

内蔵HDD（EPSON AE・AR用）

メーカー	機種	価格
キャラベル	AV-080UG	￥39,800
	AV-120UG	￥45,800
	AV-200UG	￥55,800
	AV-340UG	￥84,800
ICM	Pack-EV80	￥38,800
	Pack-EV120	￥52,800
	Pack-EV200	￥64,800
	Pack-EV340	￥93,800
ロジテック	LHD-EN80	￥39,800
	LHD-EN130	￥54,800

RAMボード

機種	価格
EMJ-4000S	￥25,000
EMJ-8000S	￥38,800
EAB-4000T	￥21,800
EAB-8000T	￥39,800
EAB-12M	￥58,000
ECE-4000T	￥21,800
ENE-8000T	￥35,000
ENE-12MT	￥50,800
ENX-8000T	￥35,000
ENX-12MT	￥50,800

FDD

機種	価格
TF-301A	￥19,800
TF-302A	￥27,800
TF-501A	￥23,800
TF-502A	￥31,800
TF-301	￥14,800
TF-302	￥24,800
TF-501	￥20,800
TF-502	￥28,800

外付HDD

メーカー	機種	価格
日本テクサ	STATION-PRO	￥74,800
	ES-240	￥49,800
	ES-170	￥44,800
ティアック	HD-171A	￥45,800
	HD-241A	￥52,800
日本アルトス	Birth240ES	￥45,800
ICM	PF-340DB	￥99,800
	PF-500DB	￥138,000
ICM	PF-180DB	￥65,800
	PF-240DB	￥74,800
緑電子	NOVA-V2-2004F	￥49,800
	NOVAⅡ-V2-340	￥68,800
TAXAN	TS-120EX	￥44,800
	TS-240EX	￥54,800
	TS-320EX	￥83,800
	TS-240SX	￥66,800
ロジテック	SHD-B340	￥78,800

内蔵HDD（NA,NA C,NS T用）

メーカー	機種	価格
日本テクサ	TR-NE340	￥59,800
	TR-NE250	￥49,800
	TR-NE170	￥34,800
TEAC	PH-130A	￥28,800
TAXAN	TS-120NX	￥28,800
	TS-240NX	￥47,800
	TS-340NX	￥59,800
ICM	Pack-NV120	￥38,800
	Pack-NV200	￥51,800
	Pack-NV340	￥86,800
キャラベル	AV-340NR	￥82,800
	AV-200NR	￥50,800
緑電子	びるとN200	￥45,800
	びるとN340	￥59,800

IDE・FELLOW・MATE用

メーカー	機種	価格
ICM	INTER-240AN	￥37,800
	INTER-340AN	￥49,800
	INTER-500AN	￥97,800
	INTER-240BN	￥35,800
	INTER-340BN	￥47,800
	INTER-500BN	￥96,800
キャラベル	AV-250F	￥37,800
	AV-250M	￥38,800
	AV-530M	￥95,800
日本アルトス	INNER-240MA	￥31,800
	INNER-240FE	￥28,800
TEXA	TX-HD250M	￥39,800
	TX-HD250F	￥38,800
	TX-HW340M	￥49,800
	TX-HD520M	￥86,800

ソフト

メーカー	製品	価格
ジャストシステム	一太郎Ver.5	￥39,800
	三四郎	￥17,800
ロータス	1.2.3R2.4J	￥36,800
	ロータスOffice	￥45,800
マイクロソフト	MS-Windows Office	￥45,800
	MS-Windows Ver.3.1	￥14,800

FAXモデム

メーカー	機種	価格
AIWA	PV-AF24V5	￥20,800
	PV-AF144V5	￥43,800
	PV-CNF24S	￥27,800
オムロン	MD96XL10V	￥32,800
	MD144XT10V	￥35,800
マイクロコア	MC24FA5P	￥16,800
	MC14400FX	￥32,800
Panasonic	TO-702HPC	￥24,800

ワープロ

メーカー	機種	価格
NEC	PWP-7SV	￥119,800
	PWP-5HJ	￥135,800
	PWP-5UJ	￥ 98,000
	PWP-5UV	￥119,800
東芝	JW-98V	￥173,800
	JW-05P	￥119,800
	JW-05H	￥139,800
SHARP	WD-A770	￥158,000
	WD-A780	￥179,800
富士通	OASYS-30AX401	￥129,800
	OASYS-30LX651	￥114,800
	OASYS-30LX501	￥ 89,800
キヤノン	J5	￥149,800
	J10	￥179,800

TAXAN SPOT

TS-240SXW
特価￥73,800
もしかして最速では!? ユーティリティーも充実しています。

	機種	価格
メイト用	TS-200MA	￥39,800
	TS-320MA	￥59,800
	TS-520MA	￥87,800

ADO ONモードがすごい！
98カード ドライブ



機種	価格
TS-80C	￥42,800
TS-120C	￥51,800
TS-200C	￥62,800
TS-340C	￥105,800

CD-ROM・MO・その他

メーカー	機種	価格
ロジテック	LCD-500	￥ 62,800
	LMO-360（キット付）	￥122,800
エレコム	ECD-500	￥ 56,800
	EMO-1280（キット付）	￥125,800
ICM	MO-4120（キット付）	￥122,800
	CD-500E	￥ 32,800
SONY	RMO-S360（キット付）	￥149,800
	PS-128MO（キット付）	￥ 95,800
EPSON	GT-8000	￥274,800
	GT-6500	￥107,800

納期と価格自信あり！

ポイント激安クレジット

- 即決5分、即お持ち帰り
- 1回～60回 激安低金利
- 全国どこでも通販クレジット
- スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5%	3%	4%	5.5%	5.5%	8.5%	10.5%
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.5%	16%	16%	20%	21%	26%	27%

- 表示価格に消費税は含まれておりません。
- 広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
- 広告商品はすべてメーカー保証付新品です。
- 現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
- 送料は別途いただきます。本州￥1,300、他TELにてお問合せ下さい。
- ゲーム＆ビジネスソフト多数あり。お電話下さい。

メーカー・販売店様、卸しも致します！ ＄即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA UC DC JCB AMX etc.カードでの支払いもOK！

お振込先 三和銀行 千住支店㊟3585676 ポイント

ノイエ

営業時間　AM10:00～PM6:00（土、日、祝日定休）

ボーナス先取り 大特価セール

クレジット大歓迎

全商品完全保証付き

3～60回の分割OK

超激安価格をスピーディにお届け！

パソコン本体

NEC PC9801 BX/U2
14インチCRT 170MB HDD ¥170,000
14インチCRT 240MB HDD ¥180,000
セット特価
本体特価 ¥110,000

NEC PC9801 NS/R
内蔵120MB HDD
¥169,800
限定30セット
セット特価
本体特価 ¥139,800

NEC PC9821 As/U2 (98MATE)
定価¥448,000
特価¥277,000
限定10台

NEC PC9821 Ap/U2 (98MATE)
定価¥550,000
特価¥350,000

NEC PC9821 Ae/U2 (98MATE)
定価¥358,000
特価¥234,800

EPSON PC486 SE2
定価¥158,000
特価¥110,000

NEC PC9821 Ce-S2 (98MULTI)
定価¥488,000
特価¥324,000

NEC PC9801 NX/C (98NOTEカラー)
定価¥438,000
特価¥278,000

EPSON PC486 NAS2
定価¥248,000
特価¥186,000

EPSON PC486 HG2 (3.5インチモデル)
定価¥338,000
特価¥236,800

メーカー	品名	定価	特価
NEC	PC9801 BA/U2	¥328,000	¥198,000
NEC	PC9801 BA/M2	¥342,000	¥234,000
NEC	PC9801 P40/D	¥498,000	¥358,000
NEC	PC9821 Ae/M2	¥372,000	¥245,000
NEC	PC9821 As/M2	¥462,000	¥309,000
NEC	PC9821 Ap/M2	¥564,000	¥368,000

メーカー	品名	定価	特価
NEC	PC9821 Ap/U7W	¥650,000	¥422,500
NEC	PC9821 Ce-S1	¥378,000	¥244,000
NEC	PC9821 Ne	¥588,000	¥402,000
エプソン	PC386 NAR2	¥288,000	¥137,800
エプソン	PC486 HX2	¥398,000	¥297,000
エプソン	PC486 P2	¥278,000	¥130,000

メーカー	品名	定価	特価
エプソン	PC486 NAS C2	¥448,000	¥357,000
エプソン	PC486 NASX2	¥328,000	¥259,800
エプソン	PC486 SR2	¥218,000	¥178,000
富士通	FMタウンズII UR20	¥288,000	¥187,000
富士通	FMタウンズII HR20	¥328,000	¥154,000
富士通	FMタウンズII UX20	¥288,000	¥127,000

メーカー	品名	定価	特価
東芝	J3100EZ -486	¥248,000	¥169,800
Apple	MacII VX(5/160/CDROM)	¥718,000	電話にて
Apple	Color classic(4/160)	¥278,000	電話にて
Apple	MAC LC520	¥348,000	電話にて
Apple	PowerBook145B(4/80)	¥248,000	電話にて
Apple	PowerBook180C(4/160)	¥648,000	電話にて

■お申し込みは電話一本で簡単です。 03-3866-9820

カラーディスプレー

IDEXON MF-8615
定価¥148,000
特価¥53,800

NEC PC-KD1521
定価¥89,800
特価¥49,800

IDEXON MF-8217J
定価¥118,000
特価¥100,000

ICM LS-2617FN
定価¥138,000
特価¥97,800

MAG MX17S トリニトロン管
定価¥298,000
特価¥99,800

メーカー	品名	特価
NEC	PC-KD 1522	¥ 64,800
NEC	PC-KD 1421	¥ 52,600

メーカー	品名	特価
NEC	PC-KM 151	¥ 96,600
三菱	XC-1498II	¥ 38,500

メーカー	品名	特価
IDEXON	MF-5517AJ	¥ 92,800
エプソン	CR-5500	¥ 47,800

1 お問合わせ
TEL 03-3866-9820
FAX 03-5820-3584
・郵便やFAXにて御見積り致します。
・誌面上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問合わせください。

2 ご注文
お電話一本で簡単！
・お客様の「お名前」「ご住所」「TEL」「ご注文の商品」「お支払い方法」をお伺いします。
・納期、振込総額と受付番号をメモしてください。
・送料1個¥1,000（沖縄、離島は別途）

3 お支払い方法
A 銀行振込み
＜振込先＞
三和銀行神田支店
(普)3918562
株式会社ノイエ

B 分割払い（クレジット）
・お電話にて簡単にお申込みできます。
・未成年者は保護者の方と一緒にお電話下さい。

C 現金書留払
・下記の住所へお送り下さい。

D 着払い
・商品到着時に代金をお支払いください。

超低金利　3～60回の分割OK

4 商品のお届け
入金確認の上、発送致します。

ハードディスク/ソフトウエア

98外付240MB
日本アルトス
バース240ES
特価¥47,800

98MATE内蔵240MB
日本アルトス
INNER240MA
特価¥36,800

ソフト
MS-WINDOWS 3.1
特価¥11,800

品名	価格
98外付340MB バース340ES(アルトス)	¥89,800
98外付120MB バース120NS(アルトス)	¥34,800
98FELLOW内蔵240MB INNER240FE(アルトス)	¥35,800
98外付200MB NOVA II (緑電子)	¥69,800
98NOTE用120MB (ICM)	¥35,800
98NOTE用200MB (ICM)	¥52,000
エプソンNOTE用200MB (ICM)	¥58,800

ソフトウエア	価格
ロータス1-2-3 R2.4J	¥39,800
一太郎 Ver5	¥38,800
EXCEL Ver4.0	¥38,800
MS-DOS Ver5.0A	¥ 6,900
MS-WORD 5.0	¥35,000
Ami PRO R3J	¥38,800

漢字プリンター

キヤノン BJ-10V-Lite (A4 インクジェット)
定価¥69,800
特価¥39,800

NEC PC-PR201/63A
定価¥158,000
特価¥86,900

NEC PC-PR1000E/4
定価¥148,000
特価¥97,800

キヤノン BJ-220JS
定価¥128,000
特価¥87,800

エプソン MJ-500
定価¥74,800
特価¥44,800

メーカー	品名	特価
NEC	PC-PR201/63	¥ 69,800
NEC	PC-PR101/TN103	¥ 44,500
NEC	PC-PR1000/4R	¥118,000
キヤノン	LBP-A404E	¥129,800

メーカー	品名	特価
キヤノン	BJ C-880J	¥285,000
キヤノン	BJ 220JC	¥ 69,000
カシオ	CP-500S	¥ 88,000
エプソン	MJ-1000	¥ 69,800

メーカー	品名	特価
エプソン	LP-8000	¥223,800
エプソン	LP-1500	¥108,000
エプソン	AP-1000PC	¥ 39,800
富士通	FP-110FN	¥ 22,000

★(全国どこでも超特価にてお届けいたします★3回～60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込みできます。【超低金利クレジット】3回～60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用払いやボーナス一括返済もできます。（未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください。）★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売いたしております。お気軽にお問い合わせください。★掲載の特価は11月1日現在です。商品は販売価格が多少変動いたしますのでお電話にて確認してください。★【無料見積サービス】忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてお申込みやお問い合わせ、お見積をお受けいたしております。
お客様の住所またFAX番号、お名前、ご希望商品を記載のうえ当社へお送りください。至急郵送又はFAXにてご連絡申し上げます。

HOOP FAX

最新の特価情報は　24時間「フープFAX」で！！

1. お手持ちのFAXから03-3249-0170におかけください。
2. 音声ガイダンスにしたがって4桁の情報コード2000#を押してください。
3. 現在の特価情報一覧表を受け取ることができます。

●価格には消費税は含まれておりません。●在庫と特価は変動しますのでご確認ください。

株式会社ノイエ　〒103　東京都中央区日本橋蛎殻町2-7-12　日本橋ファミールビル　TEL.03-3866-9820　FAX.03-5820-3584

ディスプレイセット特価

●14インチカラーディスプレイセット
PC-9801 BX…(U2)¥156,800 (M2)¥166,800
PC-9801 BA…(U2)¥249,800 (M2)¥259,800
PC-486 SE……………………¥158,000
PC-486 SR ……………………¥203,800

●15インチマルチスキャンディスプレイセット
PC-9821 Ap…(U2)¥392,000 (M2)¥402,000
PC-9821 As…(U2)¥329,000 (M2)¥339,000
PC-9821 Ae…(U2)¥超特価 (M2)¥超特価
PC-486 HX2……………………¥399,800
PC-486 HX5……………………¥408,800
PC-486 HG2……………………¥354,800
PC-486 HG5……………………¥363,000

PC-9821 Ce/S2仕様 ……………¥319,800
(S1+WINDOWSインストール/HDD170H/RAM5.6H)
PC-9821 Ne250仕様 ……………¥449,800
PC-9801 NX/C250仕様…………¥323,000
PC-9801 NS/R250仕様…………¥183,000
(noteタイプはディスプレイは含まれておりません)

OAの専門店アイ・エヌ・シー
DYNAMIC PRICE

代金着払い コレクトサービス システム導入!

現金特価で ●クレジット ●リース

中古パソコン

※在庫は24時間中古ストックインフォメーション
TEL.0424-95-0616 へお問い合わせ下さい。

●NEC	PC-9801FA(U)2	¥118,000～
●NEC	PC-9801FS(U)2	¥98,000～
●NEC	PC-9801DA2	¥103,000～
●NEC	PC-9801DS2	¥89,800～
●NEC	PC-9801RA21	¥98,000～
●NEC	PC-9801RX21	¥59,800～
●NEC	PC-9801RX2	¥59,800～
●NEC	PC-9801VX21	¥54,800～
●NEC	PC-9801NS20	¥89,800～
●NEC	PC-9901NS/E	¥98,000～
●NEC	PC-9801NS/T	¥108,000～
●NEC	PC-9801NS	¥74,800～
●EPSON	PC-286VF-STD	¥49,800～
●EPSON	PC-386VR-STD	¥69,800～
●EPSON	PC-386V-STD	¥89,800～
●EPSON	PC-386M-STD	¥69,800～
●EPSON	PC-386P	¥72,800～
●EPSON	PC-386GE2/5	¥72,800～
●EPSON	PC-386GS2/5	¥84,800～
●EPSON	PC-486GF2/5	¥108,000～
●EPSON	PC-486P2	¥108,000～
●EPSON	PC-486GR2/5	¥148,000～

新品パソコン

		定価	価格
●NEC	PC-9821Ap/U2	定価¥550,000	¥338,000
●NEC	PC-9821Ap/M2	定価¥564,000	¥346,000
●NEC	PC-9821As/U2	定価¥448,000	¥275,000
●NEC	PC-9821As/M2	定価¥462,000	¥283,000
●NEC	PC-9821Ae/U2	定価¥358,000	¥ 超特価
●NEC	PC-9821Ae/M2	定価¥372,000	¥ 超特価
●NEC	PC-9821Ce/S1	定価¥378,000	¥256,000
●NEC	PC-9821Ce/S2	定価¥488,000	¥329,800
●NEC	PC-9821/S1	定価¥318,000	¥218,000
●NEC	PC-9821/S2	定価¥438,000	¥279,800
●NEC	PC-9801BX/U2	定価¥218,000	¥123,000
●NEC	PC-9801BX/M2	定価¥232,000	¥133,000
●NEC	PC-9801BA/U2	定価¥328,000	¥215,000
●NEC	PC-9801BA/M2	定価¥342,000	¥224,000
●NEC	PC-9801NA	定価¥348,000	¥224,800
●NEC	PC-9821Ne	定価¥588,000	¥398,000
●NEC	PC-9801NX/C	定価¥438,000	¥283,000
●NEC	PC-9801NS/R	定価¥288,000	¥155,800
●EPSON	PC-486HX2	定価¥398,000	超特価
●EPSON	PC-486HX3	定価¥423,000	超特価
●EPSON	PC-486HX5	定価¥408,000	超特価
●EPSON	PC-486HX2GW	定価¥588,000	超特価
●EPSON	PC-486HX3JW	定価¥698,000	超特価
●EPSON	PC-486HG2	定価¥338,000	超特価
●EPSON	PC-486HG3	定価¥363,000	超特価
●EPSON	PC-486HG5	定価¥348,000	超特価
●EPSON	PC-486HG2GW	定価¥528,000	超特価
●EPSON	PC-486SE	定価¥158,000	超特価
●EPSON	PC-486SR	定価¥218,000	超特価
●EPSON	PC-486GRS3	定価¥493,000	¥238,000
●EPSON	PC-486GRS2/5	定価¥468,000	¥226,000
●EPSON	PC-486GRP3	定価¥383,000	¥179,800
●EPSON	PC-486GRP2/5	定価¥358,000	¥149,800
●EPSON	PC-486note As-2	定価¥248,000	¥ 超特価
●EPSON	PC-486note As-X2	定価¥328,000	¥ 超特価
●EPSON	PC-486note As-C2	定価¥448,000	¥ 超特価

新品ハードディスク

		定価	価格
●ICM	INTER-240AN	定価¥53,800	¥38,000
●ICM	INTER-340AN	定価¥73,800	¥52,000
●ICM	INTER-500AN	定価¥149,800	¥106,000
●ICM	INTER-240BN	定価¥49,800	¥35,000
●ICM	INTER-340BN	定価¥69,800	¥49,000
●ICM	INTER-500BN	定価¥145,800	¥103,000
●ICM	ET-200	定価¥99,800	¥69,800
●ICM	ET-340	定価¥148,000	¥99,800
●ICM	PF-180DB	定価¥99,800	¥67,800
●ICM	PF-240DB	定価¥118,000	¥79,800
●ICM	PF-340DB	定価¥158,000	¥106,900
●ICM	MO-4120(キット付)	定価¥178,000	¥133,000
●ICM	PACK-NV120	定価¥78,000	¥41,800
●ICM	PACK-NV200	定価¥98,000	¥54,800
●ICM	PACK-NV340	定価¥138,000	¥89,800
●ICM	PACK-EV120	定価¥78,000	¥44,800
●ICM	PACK-EV200	定価¥98,000	¥59,800
●TEXA	ESTATE-170	定価¥99,800	¥49,800
●TEXA	ESTATE-240	定価¥119,800	¥56,800
●TEXA	TX-HW240M	定価¥89,800	¥ 超特価
●TEXA	TX-HW340M	定価¥98,800	¥ 超特価
●TEXA	TX-HD520M	定価¥179,800	¥ 超特価
●TEXA	TRUST-Ne170	定価¥59,800	¥34,800
●TEXA	TRUST-Ne250	定価¥98,000	¥54,800
●TEXA	TRUST-Ne340	定価¥129,800	¥84,800
●キャラベル	AV-200NR	定価¥138,000	¥52,800
●キャラベル	AV-340NR	定価¥128,000	¥84,800
●キャラベル	AV-250F	定価¥89,800	¥ 超特価
●キャラベル	AV-250M	定価¥89,800	¥ 超特価
●緑電子	NOVA II 200	定価¥99,800	¥54,800
●緑電子	NOVA II 340	定価¥149,800	¥76,800
●TAXAN	TS-200C	定価¥128,000	¥ 超特価
●TAXAN	TS-340C	定価¥168,000	¥ 超特価

新品プリンター

キヤノンレーザーショット 限定
(トナー・ケーブル付)
LBP-304G II ……定価¥484,000➡¥ 超特価!
LBP-A304E II ……定価¥404,000➡¥ 超特価!
LBP-B406G II ……定価¥394,000➡¥ 超特価!
LBP-B406E II ……定価¥294,000➡¥ 超特価!

		定価	価格
●NEC	PC-PR201/80LA	定価¥275,000	¥169,800
●NEC	PC-PR201/63A	定価¥158,000	¥88,000
●NEC	PC-PR201/63	定価¥125,000	¥69,800
●EPSON	VP-2061PC	定価¥130,000	¥69,800
●EPSON	VP-1047PC	定価¥98,000	¥47,800
●EPSON	HG-5130PC	定価¥228,000	¥153,000
●EPSON	AP-1000PC	定価¥99,800	¥54,800
●EPSON	AP-700	定価¥79,800	¥42,800
●EPSON	MJ-500	定価¥74,800	¥47,500
●EPSON	MJ-1000	定価¥126,000	¥73,800
●Star	JT-48CL(ケーブル付)	定価¥62,800	¥39,800
●Canon	BJC-820	定価¥398,000	¥ 超特価
●Canon	BJ-220JS	定価¥128,000	¥ 超特価
●Canon	BJ-220JC	定価¥98,000	¥ 超特価
●Canon	BJ-10V/L	定価¥69,800	¥ 超特価
●Canon	BJ-15V	定価¥89,800	¥ 超特価

レーザープリンター

		定価	価格
●カシオ	CP-500S	定価¥128,000	¥89,800
●カシオ	CP-500T	定価¥168,000	¥109,800
●Canon	LBP-A404E(トナー・ケーブル付)	定価¥255,000	¥?29,800
●EPSON	LP-1500	定価¥178,000	¥ 超特価
●EPSON	LP-8000	定価¥398,000	¥238,000
●NEC	PC-PR1000E/4	定価¥148,000	¥99,800
●NEC	PC-PR1000/4R	定価¥178,000	¥113,000

水平プリンター

		定価	価格
●OKI	ML-8340SV/3	定価¥378,000	¥ 超特価
●OKI	ML-8340SV/2	定価¥318,000	¥ 超特価
●OKI	ML-5320SV	定価¥198,000	¥ 超特価

新品ディスプレイ/グラフィックボード

		定価	価格
●カノープス	POWER WINDOW801	定価¥38,800	¥28,900
●カノープス	POWER WINDOW928	定価¥68,000	¥50,800
●I.Oデータ	GA-1024A	定価¥39,800	¥ 超特価
●I.Oデータ	GA-1280A	定価¥64,000	¥ 超特価
●メルコ	WAB-S	定価¥29,800	¥21,800
●NEC	PC-KD1511	定価¥118,000	¥65,800
●NEC	PC-KD1521	定価¥89,800	¥53,800
●NEC	PC-KD1522	定価¥99,800	¥67,800
●NEC	PC-KM151	定価¥148,000	¥91,800
●NEC	PC-KM171	定価¥258,000	¥167,000
●飯山電機	MF-8615	定価¥148,000	¥ 超特価
●飯山電機	MF-5517AJ	定価¥218,000	¥ 超特価
●飯山電機	MF-8217J	定価¥238,000	¥ 超特価
●飯山電機	MF-8317J	定価¥298,000	¥ 超特価
●飯山電機	MF-8221	定価¥398,000	¥ 超特価
●飯山電機	MF-8521	定価¥548,000	¥ 超特価
●飯山電機	MF-8621	定価¥598,000	¥ 超特価

新品ラムボード

		価格
●メルコ	EMJ-4000S	¥26,000
●メルコ	EMJ-8000S	¥41,000
●メルコ	EBA-4000S	¥20,800
●メルコ	EBA-8000S	¥36,800
●メルコ	ENR-4000	¥17,500
●メルコ	ENR-8000	¥32,500
●メルコ	ENX-4000	¥ 超特価
●メルコ	ENX-8000	¥ 超特価
●I.O	BA34-4M	¥20,800
●I.O	BA34-8M	¥36,000
●I.O	NX34-4M	¥ 超特価
●I.O	NX34-8M	¥ 超特価
●I.O	CEC-4000	¥21,800
●I.O	MC34-4M	¥21,000

周辺機器・OA機器、ほとんどのメーカー扱っております。 価格は常に変動します。 ご確認下さい。(消費税は含まれておりません)

下取交換表

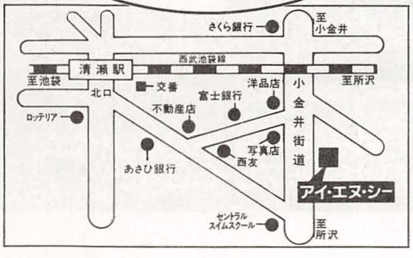
(表にない機種はお気軽にお電話下さい。)

下取 \ 交換	PC-9821Ap/U2	PC-9821As/U2	PC-9821Ae/U2	PC-9801BX/U2	PC-9801BA/U2	PC-9801Ne	PC-9821Ce/S2	PC-486HX2	PC-486HG2	PC-486SR	PC486SE
PC-9801FA(U)2	¥245,000	¥183,000	¥145,000	¥ 25,000	¥125,000	¥313,000	¥238,000	¥212,000	¥166,000	¥ 23,000	¥ 60,000
PC-9801FS(U)2	¥165,000	¥203,000	¥165,000	¥ 45,000	¥145,000	¥333,000	¥258,000	¥232,000	¥186,000	¥ 43,000	¥ 80,000
PC-9801DA(U)2	¥265,000	¥203,000	¥165,000	¥ 45,000	¥145,000	¥333,000	¥258,000	¥232,000	¥186,000	¥ 43,000	¥ 80,000
PC-9801DS(U)2	¥275,000	¥213,000	¥175,000	¥ 55,000	¥155,000	¥343,000	¥268,000	¥242,000	¥196,000	¥ 53,000	¥ 90,000
PC-9801RA21	¥275,000	¥213,000	¥175,000	¥ 55,000	¥155,000	¥343,000	¥268,000	¥242,000	¥196,000	¥ 53,000	¥ 90,000
PC-9801/S1	¥195,000	¥133,000	¥ 95,000	-¥ 25,000	¥ 75,000	¥263,000	¥188,000	¥162,000	¥116,000	-¥ 27,000	¥ 10,000
PC-9801NS/T	¥245,000	¥183,000	¥145,000	¥ 25,000	¥125,000	¥313,000	¥238,000	¥212,000	¥166,000	¥ 23,000	¥ 60,000
PC-9801NS/E	¥265,000	¥203,000	¥165,000	¥ 45,000	¥145,000	¥333,000	¥258,000	¥232,000	¥186,000	¥ 43,000	¥ 80,000
PC-486GF2/5	¥255,000	¥193,000	¥155,000	¥ 35,000	¥135,000	¥323,000	¥248,000	¥222,000	¥176,000	¥ 33,000	¥ 70,000
PC-386GE2/5	¥280,000	¥218,000	¥180,000	¥ 60,000	¥160,000	¥348,000	¥273,000	¥247,000	¥201,000	¥ 58,000	¥ 95,000
PC-386P2	¥280,000	¥218,000	¥180,000	¥ 60,000	¥160,000	¥348,000	¥273,000	¥247,000	¥201,000	¥ 58,000	¥ 95,000
PC-386NAR2	¥245,000	¥183,000	¥145,000	¥ 25,000	¥125,000	¥313,000	¥238,000	¥212,000	¥166,000	¥ 23,000	¥ 60,000

どんどん現金買取!!
ユーザー様からメーカー様まで
お気軽にお問い合わせ下さい。
¥5,000,000までキャッシングOK!!

●ご案内
池袋より西武池袋線
乗車約20分清瀬駅下車改札口を出て
左手北口より徒歩2分

●お申し込み、お問い合わせは **0424-91-0181**(代)
FAX:0424-91-8589



INC 有限会社 **アイ・エヌ・シー**
〒204 東京都清瀬市元町1-13-33

営業時間:平日11:00～19:00/水・日・祭日12:00～18:00
●各会社、官公庁様各様式にてお承り申し上げます。

1.お振込みは
さくら銀行清瀬支店
当座66697
有限会社アイ・エヌ・シー

2.送料は
本州800円・北海道、九州、四国1,000円(一部地域を除く)離島は別途申し受けます。

3.配送は
入金確認次第発送します。着払可能。注文前に納期をご確認下さい。

4.アフターサービス
1週間以内の初期不良は当社で確認後交換いたします。

TEL06-644-0554

電話受付10:00～19:30/FAX06-644-6077(24時間)

新品超特価コーナー 税別

<本体>
PC-9801 FX2 ¥95,800
PC-9801 FS/U2 ¥99,800
PC-9801 US ¥108,000
PC-9801 BX/U2 (BX/M2は¥132000) ¥119,000
PC-9801 BA/U2 (BA/M2は¥232000) ¥208,000
PC-9821 CeモデルS1 ¥249,000
PC-9821 CeモデルS2 ¥318,000
PC-9821 Ae/U2 (Ae/M2は¥249000) ¥235,000
PC-9821 Ae/U7 (Ae/U7Wは¥336000) ¥300,000
PC-9821 As/U2 (As/M2は¥315000) ¥285,000
PC-9821 Ap/U2 (Ap/M2は¥384000) ¥363,000
PC-9821 Ap/U7 (Ap/U7Wは¥445000) ¥412,000
PC-9821 Af/U9W, M9W 各¥838,000
PC-9801 NS/R ¥148,000
PC-9801 NS/T ¥132,000
PC-9821 Ne カラー ¥388,000
PC-9801 NX/C カラー ¥268,000
PC-9801 NA/C カラー ¥268,000
PC-9801 NC40 カラー,40MHDD内蔵 ¥238,000
エプソン PC-486NOTE AS2 ¥177,000
エプソン PC-486NOTE ASX2(カラー) ¥244,000
エプソン PC-486NOTE ASC2(カラー) ¥348,000
エプソン PC-386NOTE A ¥78,000
エプソン PC-486 SE2 i486SX-25MHz ¥116,000
エプソン PC-486 SR2 i486DX-33MHz ¥164,000
エプソン PC-486 HG2 i486DX2-50MHz ¥254,000
エプソン PC-486 HX2 i486DX2-66MHz ¥297,000
エプソン PC-386 GE5 ¥84,000
ダイナブック J3100 EZ486 ¥155,000
ダイナブック J3100 EZ486P ¥178,000
DOS/V 富士通オアシス45DP 定価268000 ¥108,000
MacintoshLCII 6M/40HD キーボード付 UP GRADE品 ¥62,800
タウンズマーティ(キーボード6800円,マウス3800円) ¥69,800
シャープ X68030 CZ500C (CZ300Cは¥266000) ¥259,000
Panasonic FSA1GT(マウス¥3800,コントローラ¥1800) ¥68,800

<モニター>
NEC PC-KM171 17インチ マルチ ¥128,000
NEC PC-KM151 15インチ 0.28マルチ ¥92,000
NEC PC-TD151 15インチTV付デュアル ¥72,000
NEC PC-KD1511 15インチ 0.28ピッチ ¥59,800
NEC PC-KD1421 14インチ 0.31ピッチ ¥52,500
NEC PC-KD1522 15インチ 0.31デュアル ¥62,800
NEC N5926-02 15インチマルチノンインターレス ¥68,000
NEC N-5925 (展示機) 20インチマルチスキャン ¥68,000
シャープ CU-14KD 0.28ピッチノングレア ¥36,900
シャープ CU-14MD 14インチ0.31ピッチ ¥34,000
シャープ CZ-608D X68000用14インチ ¥64,000
シャープ CZ-606D X68000用14インチ ¥56,000
シャープ CZ-614D 15インチTV付3モード ¥91,000
三菱 XC-1498CII 14インチ 0.28ピッチ ¥41,000
三菱 FA-34WEX (展示機) マルチスキャン ¥48,000
三菱 M-6316 (展示機) マルチスキャン ¥48,000
アイデクカ MF-5517AJ 17インチマルチスキャン ¥94,000
アイデクカ MF-8217J 17インチマルチスキャン ¥103,500
アイデクカ MF-8615 15インチマルチスキャン ¥55,500
ICM LS-2617FN 17インチマルチスキャン ¥101,000
ナナオ F557 17インチマルチスキャン ¥158,000
サンヨー CMT-D14UDLS 14インチ2モードスキャン ¥48,000
富士通 FMT-DP5351(TOWNS用トリニトロン) ¥60,800

<プリンター>
NEC PC-PR1000/4R ¥116,000
NEC PC-PR1000E/4 ¥98,000
NEC PC-PR201-63 ¥68,000
NEC PC-PR201-63A ¥86,000
NEC PC-PR201-47 ¥56,000
NEC PC-PR201/45L ¥46,000
NEC PC-PR101/TN103 ¥45,500
キヤノン BJ-220JC (JSは¥85,500) ¥65,500
キヤノン BJ-15V Pro ¥53,500
キヤノン BJ-10V Lite ¥46,000
HP DeskJet505J Plus ¥51,500
スター LA-6キット付 (LA-6Sキット付は¥104500) ¥85,500
エプソン AP-700 ¥44,800
エプソン LP-8000 ¥237,000
エプソン LP-1500 ¥114,000
エプソン MJ-500 ¥44,800
エプソン MJ-1000 ¥78,000
Panasonic FS-PC1 ¥46,000

<ワープロ>
NEC mini5SH 定価¥230,000 ¥118,000
NEC mini5SV 定価¥200,000 ¥98,000
NEC mini7SV 定価¥230,000 ¥122,000
NEC mini5UC 定価¥295,000 ¥178,000
NEC mini5UH 定価¥230,000 ¥139,000
NEC mini5UV 定価¥200,000 ¥121,000
NEC mini5UJ 定価¥165,000 ¥99,800
シャープ WD-A770 定価¥240,000 ¥132,000
シャープ WD-SR5L (A770と同等品) ¥99,800
シャープ WD-A780 定価¥270,000 ¥155,000
富士通 オアシス 30LX651 ¥208,000 ¥112,000
富士通 オアシス 30LX501 ¥198,000 ¥95,000
富士通 オアシス 30AX401 ¥228,000 ¥123,000
富士通 オアシス 45DP(DOS/V) ¥268,000 ¥108,000
東芝 JW-98V 定価¥285,000 ¥168,000
東芝 JW-05P 定価¥198,000 ¥120,000
東芝 JW-05V 定価¥198,000 ¥99,800
Panasonic FW-U1P611 定価¥218,000 ¥99,800
Panasonic FW-U1P95 定価¥208,000 ¥132,000
カシオ HW-75Vf ハガキフィーダ内蔵 ¥59,800

<周辺機器>
FAXモデム マイクロコア MC14400FX ¥34,000
FAXモデム オムロン MD144XT10V ¥38,800
FAXモデム オムロン MD96XL10V ¥31,000
FAXモデム AIWA PV-PF144 ¥33,800
カラースキャナー エプソン GT-6500 ¥112,000
カラースキャナー シャープ JX-200 ¥58,000
マウス PC9872R(1,2,400カウント) ¥7,500
マウス M-400R(1,2,4,800カウント) ¥3,500
98専用プログラマブルジョイパッド エビ系JC-01 ¥4,800
98DX用3倍速CPU メルコ HBX-20T ¥73,000
98FA/486GF用4倍速CPU メルコ HFA-16Q ¥73,000
ラムカード メルコ RCD-8000S ¥37,000
Ne用ラム メルコ ENE-8000T ¥36,500
Ne用ラム メルコ ENE-12MT ¥52,000
NXC用ラム メルコ ENX-8000T ¥36,500
NXC用ラム メルコ ENX-12MT ¥52,000
NST用ラム メルコ ENT-6000S ¥24,500
NSR用ラム メルコ ENR-8000T ¥36,500
NA用ラム メルコ ENA-8000 ¥32,000
486SE/SR用ラム I/O EP-RB01-8M ¥44,500
9821Ce用ラム メルコ ECE-4000 ¥22,000
エプソン用ラム I/O EP-SIM-4M ¥18,000
エプソンノート用ラム メルコ XRE-4000S ¥24,000
エプソンノート用ラム メルコ XRE-2000S ¥13,000
エプソンノート用ラム I/O EP-SIMn-4ME ¥24,000
汎用ラム メルコ EMJ-4000S ¥25,800
汎用ラム メルコ EMJ-8000S ¥40,800
メイト/フェロー用ラム メルコ EAB-4000 ¥21,500
メイト/フェロー用ラム メルコ EAB-8000 ¥37,000
メイト/フェロー用ラム I/O BA34-8M ¥37,000
98NS/E以降用 CRTパック SNE CRT-1 ¥3,000
テンキーパッド SNE GINGA-10 ¥4,800
テンキーパッド SNE GINGA-RX(プログラマブル) ¥8,800
ウインドウアクセラレータ NEC PC9821A-E09 ¥78,000
ウインドウアクセラレータ NEC PC9821A-E01,PC9801-85 ¥51,000
ウインドウアクセラレータ メルコ WAB-S ¥21,500
ウインドウアクセラレータ WAB-PL3HD(WAB-S+MSWINDOWS3.1) ¥28,800
ウインドウアクセラレータ メルコ WSP-L ¥51,500
ウインドウアクセラレータ I/O GA-1280A ¥48,000
ウインドウアクセラレータ I/O GA-1024A ¥30,800
ウインドウアクセラレータ カノープス PowerWindow928 ¥49,500
ウインドウアクセラレータ カノープス PowerWindow801+ ¥35,500
FM音源ボード アルファデータ SS-101I ¥9,800
サウンドボード NEC PC9801-86 ¥19,000
サウンドボード I/O SB16/98 ¥19,500
NEC MS-DOS V3.3D/V5.0A 各¥6,700
NEC MS-WINDOWS V3.1 ¥16,000
MS版 MS-WINDOWS V3.1 ¥13,000
DISK-XII Ver.2.1 ¥7,800
ローランド MIDI関連製品 ALL定価の20%引き!

<ディスク> *はNS/T,/E,NC,US,マルチ,NA,NA/C,NS/R,NX/C,Ne用
TEAC HD-171A ¥44,000
TEAC HD-241A ¥52,000
TEAC IH-M120(メイト用内蔵) ¥24,800
日本テクサ ステーションPRO 240 ¥82,000
日本テクサ エステート 360 ¥82,000
日本テクサ エステート 240 ¥55,000
日本テクサ エステート 200 ¥51,500
日本テクサ エステート 170 ¥46,000
日本テクサ トラスト NE170 * ¥33,800
日本テクサ トラスト NE340 * ¥64,000
キャラベル AV-080SXE * ¥26,800
緑電子 NOVAII-200 ¥51,000
緑電子 NOVAII-340 ¥69,000
緑電子 CG-EA/EB160Cメイト,フェロー用 ¥32,800
ICM PACK-NV120 * ¥41,500
ICM PACK-NV200 * ¥53,500
ICM PACK-NV340 * ¥89,000
ICM PACK-EV120(AE,AR,AS用) ¥41,500
ICM PACK-EV200(AE,AR,AS用) ¥53,500
ICM PACK-EV340(AE,AR,AS用) ¥89,000
ICM PF-180DB/FB ¥67,000
ICM PF-240DB/FB ¥78,000
ICM PF-340DB/FB ¥106,000
ICM PF-500DB/FB ¥148,000
ICM FT-100LP ¥41,800
ICM MO-4120+接続キット ¥125,000
ICM インター240AN(BNは¥34800) ¥36,800
ICM インター340AN(BNは¥47000) ¥49,800
ICM インター500AN(BNは¥96000) ¥98,800
NEC PC-CD160FS(倍速CD-ROM) ¥89,000
ICM CD-500HS (倍速CD-ROM) ¥53,000
ICM CD-500E (CD-ROM) ¥22,800
グロリア GD-50AS (5/1FDD) ¥18,500
アルファデータ AD-F35S (3.5/1FDD) ¥14,500
アルファデータ AD-F35TS(3.5/1FD,3モード) ¥19,000
TAXAN TF-502 (5/2FDD) ¥31,000
グロリア GD-535MS2 (5+3.5/2FDD) ¥29,000
ICM FD-3200(3.5/2FDD自動切替) ¥21,500
FELLOW用 1メガインターフェースボード ¥7,500

大好評▶X68、TOWNS、98、エプソン、DOS/VクロックUPサービス開始! たとえばX68エキスパートIIが18Mに、ACE PROが16Mに、TOWNS HRが27Mに詳しくはTelにて!
代金10,000円(工賃、部品代こみ)
切替付はプラス3,000円 返却送料1,500円です。

- 商品は全て新品! もちろん"メーカー保証書付"です!
- 商品在庫及び価格は常に変動しておりますので必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- 広告の商品はほんの一例です。その他パソコン関係あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- 買取、下取もOK!! TEL、ハガキ、FAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- 業者の方大歓迎!! 500万円まで即金、超高価にて買取ります!!

代金引き換えOK! 超低金利ローンOK!!

最新情報がFAXでとりだせます! 【03-3337-7536】にTELして下さい。トーン信号でBOX番号020を押して下さい。

中古機種	買取価格	販売価格
PC9801ノート/NV(1万円高)	20,000～	40,000～
PC9801NS/R(NS/T,NS/Lは2万円安)	100,000～	130,000～
PC9801NS/NSE(2万円高)	30,000～	60,000～
PC9801NC/NXC,NAC(8万円高)	145,000～	170,000～
PC386NW2,NA	35,000～	55,000～
PC286L/LE(5千円高)	15,000～	35,000～
PC286BOOK/PCクラブ/US,UX	20,000～	40,000～
PC286VS,VG,VJ/VE,VF(1万円安)	25,000～	45,000～
PC386VR,M,P,NWR2/AR2(4万円高)	30,000～	60,000～
PC386GE/GS,S(2万円高)	35,000～	55,000～
PC8801FA,MA,MA2,FE,FE2,FH,MH	4,000～	10,000～
MSX2 AI-F/FI-XD	5,000～	15,000～
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000～	25,000～
MSXターボR AI-ST/GT(2万円高)	15,000～	35,000～
MSX用ディスクドライブ	10,000～	20,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	25,000～	45,000～
X68K エキスパートI,IIスーパー	45,000～	70,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D	30,000～	50,000～
X68000CRT 603D/604D/606D	20,000～	40,000～
X68000XVI(コンパクトは3万円安)	80,000～	105,000～
テラドライブモデル1(3は1万円高)	50,000～	70,000～
マッキントシュ、DOS/Vマシン	TEL	TEL
FM タウンズ2+KB(2Fは1万円高,20Fは2万円高)	30,000～	55,000～
FM タウンズII,UX20/CX20(2万円高)	55,000～	90,000～
40メガハードディスク(80メガ以上は5千円UP)	8,000～	20,000～
PC KD854/854N/853/853N/XC1498CII	20,000～	30,000～
400ラインアナログモニター(TV付は1.5万円高)	15,000～	25,000～
MSX用 FS-PC1/HBP-FIC(1万円安)	15,000～	35,000～

中古品コーナー

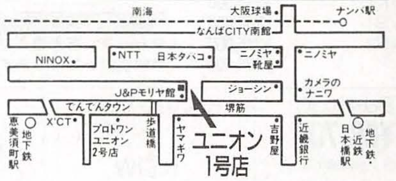
中古機種	買取価格	販売価格
PC9821CeモデルS1/S2(5万円高)	200,000～	235,000～
PC486NAS/NASX(7万円高)	130,000～	160,000～
PC9821Ap/Ae(9万円安)	260,000～	290,000～
PC9821モデルS1/S2(3万円高)	135,000～	165,000～
PC9801BX/BA(6万円高)	70,000～	100,000～
PC9801FA2/FAU2	100,000～	130,000～
PC9801DA2/DAU2/FS2/FSU2/RA21	65,000～	85,000～
PC9801FX2/FXU2/DS2/DSU2	55,000～	75,000～
PC98XL double(ノーマル・ハイレゾ・40M HD内蔵)	35,000～	70,000～
PC9801DX2/DXU2,ES2,US	50,000～	75,000～
PC9801RX2,VX41/RX21(5千円高)	30,000～	55,000～
PC9801VM21,VM11/VX2(1万円高)	10,000～	28,000～
PC9801DO/DO+,VX21(1.5万円高)	15,000～	35,000～
PC9801UX21/EX2(1万円高)	25,000～	45,000～
PC9801UF/UV11,UV21(3万円安)	30,000～	55,000～
PC9801LV21/22(1万円高)	15,000～	25,000～

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
金利%	2.0	2.5	4.0	5.5	6.0	10	12.5	14	16.2	21.6	27

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせ下さい。

■お振り込み先
大阪厚生信用金庫
本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク



Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク

〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可 品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します
代引てキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります

送料表	小1200	大1500
代引手数料	1個に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

新品美少女ソフト 税込販売価格

亜紀子 9801,TOWNS,X68K ¥5000
アルキルフォス 9801,9821,TOWNS,X68K ¥4600
あゆみちゃん物語 9801,TOWNS ¥4600
AHAN 1 9801 ¥4700
アニバーサリー 9801 ¥5500
イマージュ1/2 9801,X68K 各¥5400
ウィルの伝言 9801,X68K ¥3900
VIPER V6・V8 9801 各¥4800
ELLE 9801,X68K,MSX,TOWNS ¥5100
エンゲージエランズ 9801 ¥5200
ANGEL 9801,TOWNS ¥5100
俺は守護霊様! 9801 ¥5200
Oh! Pai 9801,TOWNS,X68K ¥5200
カスタムメイト 9801 ¥5300
学園物語 9801 ¥5600
格闘娘 9801 ¥5500
きゃんバニ プルミエール 9801,X68K ¥5300
きゃんバニ エクストラ 9801,TOWN,X68K ¥5900
CAT'S 1 9801,X68K,TOWNS ¥5300
禁断の血族 9801 ¥5500
クィーンオブデュエリスト 9801,X68K ¥6000
クィーンオブデュエリスト外伝 9801 ¥6000
グラムキャッツ 2 9801,X68K,MSX ¥5400
クレセント 9801,TOWNS,X68K ¥5200
けらけら星 9801,X68K ¥3900
殺しのドレス 3 9801,X68K ¥5300
GOKKO VOL.1/2 9801 各¥5200
コレクターD 9801,9821,TOWNS,X68K ¥4600
コレクターD 番外編 9801,9821,TOWNS ¥5400
極楽まんだら 9801,TOWNS ¥5100
シャングリラ 1/2 9801 各¥5600
雀ジャカ雀 9801,X68K,TOWNS ¥5200
ストロベリー大戦略2 9801 ¥5100
誕生デビュー 9801 ¥8500
ダルク 9801,X68K ¥4600 TOWNS¥5500
稚恵美 9801 ¥5100
電撃ナース 1/2 9801,TOWNS 各¥5700
天使たちの午後 番外 III 反省版 9801 ¥6000
電話のベルが 9801,TOWNS ¥3900
デーモンシティ 9801 ¥5100
DORベストセレクション 上・下 9821,TOWNS各¥6500
DOR S・E 魁 9801,TOWNS,X68K ¥4700
闘神都市 9801,X68K,MSX,TOWNS ¥4600
Dr. STOP 9801,X68,MSX,TOWNS ¥4600
ドラゴンマスター SILK 9801 ¥6000
同級生 9801,X68K,TOWNS ¥5600
透明人間アラワルアラワル 9801,TOWNS ¥5300
トゥインクルスター 9801¥5600 TOWNS¥6300
トリプルウォーズ外伝 9801 ¥7400
突激ばっこんストリート 9801 ¥6000
桃源境 9801 ¥5400
奈緒美 9801,TOWNS ¥4200
奈緒美&稚恵美 TOWNS ¥5600
天午後V 狙われた天使たち 9801,X68K ¥6000
NOVA ノヴァ 9801,TOWNS,X68K ¥5300
はっちゃけあやよさん IV 9801 ¥3500
ハスラー2055 9801 ¥7400
VASTNESS 9801 ¥5400
VG ヴァリアブルジオ 9801,9821 ¥5900
HALF PIPE 9801 ¥5400
牌牌遊戯 9801,TOWNS ¥5500
プレミアム I/II 98,X68K,TOWNS 各¥5200
プレゼント II 9801,X68K,TOWNS ¥5500
プロスチューデントG 9801 ¥4600
星の砂物語 2 9801,X68K,TOWNS ¥5800
煩悩予備校 1/2/3 9801,X68各¥5400
ボンロン戦士サニーナの伝説 9801,X68K¥5400
ポイズンニードル 9801 ¥5400
ポゼッショナー 9801 ¥5400
MAD・PARADOX 9801,TOWNS ¥4700
My eyes! 9801,X68K ¥5400
満開電飾 II 9801 ¥7400
マリンフィルト 9801,TOWNS ¥5300
マリンバスター 9801,X68K ¥5200
マージナルストーリーズ 9801 ¥4700
麻雀幻想曲 2 9801,X68K,TOWNS ¥5500
ミラージュ 2 9801 ¥5800
Mグーンライトちゃんリンしゃん 98,TOWN,X68K¥4500
メタルアイ 9801,X68K,TOWNS ¥5600
もっこりまん 9801 ¥5000
遊人 スペシャルコレクション 9801 ¥5100
妖獣戦記 AD 2048 9801 ¥6000
ランス I/II 9801,88,X68,MSX,TOWNS ¥4600
ランス III 9801,X68K,TOWNS ¥4600
ランス IV 9801 ¥5700 TOWNS ¥5200
ラスティー 9801 ¥6400
落第天使コロン 9801 ¥5600
リップスティックADV.3 9801,TOW,X68K¥5300
レモンカクテルコレクション 9821,TOWN¥6500
RAY-GUN 9801,8801,MSX ¥4500
レッスルエンジェルス 1/2/3 9801各¥5100
WON PARA ウォーズ 9801 ¥5600
惑星警備員ルア 9801 ¥4700
WW ワーズワース 9801,X68K,TOWNS ¥5600
What is FANTASY? 9801 ¥5200

新品グラフィックツール 税込販売価格

マルチペイント 9801 ¥9800
マルチペイント お楽しみセット 9801 ¥4500
ACTOR アクター 9801 ¥26000
Z's STAFF KID 9801 ¥19500

新品バックアップツール 税込販売価格

ツインコピー 9801,X68K ¥2500
WIZARD V3 システム 9801 ¥17800
WIZARD 最新ファイラー 9801 ¥2000
WIZARD オールファイラー集 てっちり 9801 ¥10800
WIZARDオールファイラー 4・5・6・7・8 9801各¥2000

新品パソコンソフト 税込販売価格

アルヴァリーグ 冒険記 9801 ¥7600
アトラス 2 9801 ¥7500
悪魔城ドラキュラ X68K ¥7100
ウルトラ作戦 9801 ¥8900
ウェーブの嵐 9801 ¥6800
F-29 リタリエイター 9801,TOWNS ¥9100
エアーコンバットII スペシャル TOWNS ¥9300
MSフィールド 2/2' 93 9801 各¥6400
栄冠は君に 3 9801,TOWNS ¥7800
A列車で行こう IV 9801 ¥6800
ガンダム クラシック/デザート/アドバン 9801 各¥6400
ガンダム リターンオブジオン 9801 ¥6400
餓狼伝説 TOWNS,X68K ¥7300
銀河英雄伝説 III 9801 ¥8600
キャッスルズ 9801 ¥7800
クラシックロード 1/2 9801 各¥8300
黒の剣 9801 ¥6000
GE・TEN II 9801 ¥8300
現代大戦略EX 9801 ¥9200
KO世紀ビースト三獣士 1/2 9801 各¥7400
項劉記 9801 ¥8600 TOWNS ¥10500
ゴジラ 9801 ¥9200
コットン 9801 ¥8000
サバッシュ II 9801 ¥9400
サザンアイズ 9801,TOWNS ¥10400
サーク III 9801,TOWNS ¥8000
シムアント 9801,X68K,TOWNS ¥9400
スターウォーズ 9801,X68K ¥6300
ストライダー飛竜 X68K ¥7500
スーパー野球道'93 9801 ¥8800
零戦記 9801 ¥9100
ダービースタリオン 9801 ¥9800
ダンジョンマスター 1/続 9801 ¥7500
超時空要塞マクロス 9801 ¥6400
地球防衛少女 イコちゃん 9801 ¥7700
ティラムバラム 9801 ¥6500
D'ark ディーアーク外伝 9801 ¥5300
ディファレントレイム 9801 ¥7600
ドラゴンスレイヤ英雄伝説 II 9801,88 ¥6700
トキオ 9801,TOWNS ¥8700
独立戦争 9801 ¥6700
パワーモンガー 9801,X68K ¥8400
バトルテック 9801,X68K ¥7900
バイブルマスター 9801 ¥7800
ハムレット 9801 ¥8500
プリンセスメーカー 1/2 9801 各¥9800
ぷよぷよ 9801 ¥5400
ファーストクィーン III 9801 ¥6400
ファーランドストーリー 9801 ¥6700
魔道物語 A・R・S 9801 ¥6700
マッスルボマー TOWNS ¥6700
4D ドラ/ボク/テニス 9801,TOWNS 各¥7900
ルナティックドーン HD 9801 ¥7500

新品ビジネスソフト 税込価格

一太郎 Ver 5 ¥41,000
一太郎 Dash ¥24,800
花子 ver.3 ¥31,000
筆まめ Ver 3 ¥9,500
ATOK 8 ¥11,000
モーリンワーク ¥15,000
VZエディター ¥7,000
VW ワークス ¥7,800
Ami Pro R3J ¥41,000
MS Word For Windows ¥38,000
JG Ver3 フォント付き ¥41,000
WX2+,WX2+/Win 各¥6,500
MS Works V3.1 ¥20,500
MS Office/Win ¥51,500
Hyper Cube 2 ¥19,500
ロータス Windowsオフィス R2 ¥68,000
ロータス1-2-3 R 2.4J ¥40,000
ロータス1-2-3R4J/Windows ¥41,500
MS Excel4.0J/Windows ¥39,500
ナイル Ver.2 ¥60,000
わらべ 筆キットプレゼント付き ¥5,800
ASKA V2 ¥4,800
弥生会計 3 ¥46,000
弥生かんたん帳簿 2 ¥29,000
TOP販売管理エキスパート B ¥74,000
Quick C V2 ¥12,500
Quick BASIC V4.5 ¥12,500
Micro Soft MASM 6.0 ¥30,000
Visual Basic for Win Ver 2 ¥26,800
Visual Basic for MS-DOS ¥26,800
NEC N88BASIC DOS版,ノーマル版 各¥13,500
TURBO C++2nd Edition ¥14,500
ボーランド C++3.1&AFW ¥45,500
MINIX 1.5 ¥11,000
F-BASIC 386 ¥18,800
PaqSet VP ¥81,500
PaqEdit ¥13,500
PARADOX 4.0 J ¥33,000
レコンポーザ/98 V2.5 MIDIアダプター付 ¥38,500
ハローミュージック CBX-101 ¥59,500
ミュージ郎 500 V3 ¥113,000
ミュージ郎 55 ¥69,500
SC-55 mk II ¥55,000
SC-33 ¥41,000
CM-300 ¥46,500
ミュージ郎300ボード ¥56,000
MA-12C(スピーカー) 2本 ¥23,500
MCP-12T/MPU-PC98II 各¥16,500
ノートンユーティリティーズ 6.0 ¥19,500
Disk XII Ver 2.1 ¥8,000
エコロジーII/ノストラダムス 各¥20,500
まいとーく Ver 2.1 ¥17,000
まいとーく Win ¥18,000
その他のソフトも多数あります! TEL下さい!

ゲーム基板超激安!!

OLD基板からストIIターボまでとにかくなんでも安い!!

当誌"ビデオゲームCLASSIC GUIDE"のコーナーに、当社在庫のほんの一部の基板価格がのってるよ!! お探しの基板はTEL下さい!!

各社コントロールBOXも新品・中古とりそろえ!!

店内には業務用アーケードマシンや新品・中古パソコンソフトも、大量に展示していますので、ぜひ一度御来店下さい!!

最新リストを御希望の方は62円切手3枚同封の上、当店まで御送り下さい!! 急送します!!

ユニオン2号店
プロトワン

〒556 大阪市浪速区日本橋4-9-13(SEMビル3F)
TEL・FAX 06-649-4080(FAXは24時間)
営業時間AM10:00～PM20:00 年中無休

☎06-649-4080
代引OK!! TEL下さい!

申し込み書

機種	商品名	インチ	販売価格
総販売価格	+総送料	=総合計	円

注文方法

①申し込み用紙に機種名、価格、インチ等完全に御記入してください。
②ソフトの送料は1本800円、2本以上は1,600円です。
(代金引換での注文は手数料が1,500円加算されます。)
③申し込み書と代金を添えて現金書留かカワセでお送りください。
(御住所、お名前、TELは忘れずにお書き下さい。)
④注文商品のキャンセル、変更はできません。

送り先
〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23
ユニオンコンピューターネットワーク ソフトウエア課
TEL 06-644-0554 FAX 06-644-6077

実績の12年。NEWゲームからレアゲームまで!!在庫豊富!!

分割払いでお買求めできます。
詳細はお問合わせください。

アイレム

タイトル	価格
R-TYPE	10K
R-TYPE Ⅱ	8K
トンマ・怪傑ヤンチャ丸	各5K
Xマルチプライ	18K
ギャロップ	7K
ドラゴンブリード(5K)	12K
エアデュエル (4K)	8K
イメージファイト(4K)	8K
大工の源さん・ 剣豪	各8K
ガンホーキ	15K
ガンフォース	10K
R TYPE レオ	18K
ボンバーマン	10K

アルファ

タイトル	価格
カイロスの館	5K
エキサイティングサッカー	3K
フラワー	5K

SNK

タイトル	価格
スカイソルジャー	8K
ギャングウォーズ	10K
航空騎兵物語	6K
脱獄	8K
パドルマニア	5K
名人戦(将棋)	10K
ASO	12K
ジャンピングクロス	8K
スカイアドベンチャー	18K
ネオジオMV-1 基盤	78K
業務用カセット 各種あり格安	

カプコン

タイトル	価格
ドカベン	5K
ハテナの大冒険・殿様の野望・三国誌・カプコンワールド	各2K
バルガス	10K
1942	6K
1943	12K
ラストデュエル	15K
魔界村・アレスの翼	各20K
サイドアーム・ソンソン	各10K
SF-1	15K
SF-Ⅱ	18K
SF-Ⅱ ダッシュ	28K
〃〃 海外版	20K
〃 ターボ	85K
スーパーストⅡ	特価
キングオブドラゴンズ	35K
キャプテンコマンドー	40K
ナイツオブザラウンド	40K
マッドギア	10K
マジックソード	75K
戦場の狼	12K
ワンダー Ⅲ	45K
ファイナルファイト	30K
バース	35K

コナミ (ハーネス付)

タイトル	価格
グラディウス -12V↑	25K
グラディウスⅡ	25K
グラディウスⅢ	25K
クライムファイター	12K
コントラ・TMNT	各15K
パンクショット	4K
サプライズアタック	3K
パロディウスだ	15K
ハイパーオリンピック	10K
魔獣の王国	58K
出たな ツインビー	18K
ビットファイター	18K
A-JAX・サラマンダ	各25K
ゼクセクス	18K
スーパーバスケット	3K
ロードファイター	5K
フロッガー	5K
にゃんにゃんパニック	25K
ローラーゲームス	8K
ファイナライザー	8K
サンダークロス 2	28K
マーシャルチャンピオン	45K
トライゴン	18K
メインスタジアム	15K
リングの王者	8K
マンハッタン24分署	8K

ジャレコ

タイトル	価格
エクセリオン	5K
セイントドラゴン(8K)	15K
エクセライザー	12K
マカイ伝説・E, D, F,	各8K
銀河任狂伝	20K
プラスアルファ (10K)	20K
ファンタズム	12K

セガ

タイトル	価格
ダンプ松本 A(6K)	15K
ファンタジーゾーン(6K)	15K
タイムスキャナー B	18K
エイリアンシンドロームB	32K
テトリス16B (5K)	10K
スケ番じゃん士竜子 B	20K
ゴールデンアックス(7K)	15K
シャドーダンサー (8K)	18K
エイリアンストーム(5K)	12K
ムーンウォーカー (8K)	18K
D, D, クルー (6K)	12K
ボナンザブラザース	10K
クラックダウン	20K
ゲイングランド	58K
クイズめくるめくストーリー	12K
コラムス	25K
コラムスⅡ(対戦)	6K
ワンダーボーイ	12K
アッポー・ ペンゴ	各12K
ダイナマイトダックス	38K
コットン	18K
アラビアンファイト	58K

タイトー

タイトル	価格
スペースインベーダー	65K
THE 26TH Z	3K
エクスターミネーション	13K
エンパイアシティ	10K
奇々怪界・ジャイロダイン	各7K
メイズオブフロット	5K
飛鳥&飛鳥・タイガーヘリ	各5K
ガルメデス	15K
バブルボブル	20K
大旋風(海外ROM付)	6K
地獄めぐり	8K
レインボーアイランド	25K
カダッシュ(海外ROM付)	10K
ワードナーの森	8K
ドクタートッペル探検隊	6K
ハレーズコメット	10K
ベンベロベー	25K
アルカノイド センサー付	5K
ファイティングホーク	6K
中華大仙	5K
功里金団	6K
スーパークイックス	10K
ヒットジアイス	15K
特殊部隊 UAG	25K
エレベーターアクション	12K
ライディングファイト	48K
飛翔鮫(F. SHARK)	7K
陸海空・インセクターX	各8K
リターンオブインベーダー	12K
ホラーストーリー	12K
チャイニーズヒーロー	5K
パニックロード	8K
究極タイガー・侍日本一	各10K
ヴォルフィード	12K
スラップファイト	10K
マスターオブウェポン	10K
ラスタンサーガ	20K
ラスタンサーガⅡ	25K
Xチャンピオンレスラー	3K
F2マザー30K(大基板)	
〃 20K(小基板)	
F2-SUB	
メタルブラック(25K)	
デットコネクション(5K)	
ドリフトアウト. ルナーク. サンダーFOX. 麻雀クエスト…	各3K
MJ-12. 忍者KIDS. 地球防衛軍. ゆうゆのクイズ…	各2K
クイズHQ. クイズクエスト. ドンドコドン. メガブラスト. ファイナルブロー. クイズ捕物帳. 栄光の甲子園……	各1K

TOA PLAN

タイトル	価格
フィグゼイト	15K
アウトゾーン	18K
達人	10K
ゼロウィング	15K
ドギューン	15K
ゴークス センサー付	8K
フーピー	7K

デコ

タイトル	価格
ロボコップ	8K
ドラゴン忍者	18K
ダークシール	15K
〃 〃 2	18K
コブラコマンド	10K
シークレットエージェント	15K
ポケットギャル	15K
ファイティングファンタジー	15K
アクトフェンサー	8K
S R D ・ 空手道	各5K
ジェネシス	5K
デスブレイド	18K
タンブルポップ	10K
キャプテンシルバー	10K
撃墜王	15K
カルノフ	12K

テクノス

タイトル	価格
熱血硬派くにお君	6K
西遊降魔録・ドッチボール	各3K
ダブルドラゴン	4K
〃 〃 Ⅱ	5K
〃 〃 Ⅲ	3K
エキサイティングアワー	3K
WWFスーパースターズ	3K
WWFレッスルフェスト	5K
ブロックアウト	3K

テクモ

タイトル	価格
ハチャメチャファイター	18K
サンダードラゴン	8K
ワールドカップ 90	10K
タンクバスターズ	5K
ボンジャック	12K
忍者龍剣伝・シルクワーム	各8K
アルゴスの戦士	18K
ピンボールアクション	5K
リードアングル	12K
ブラッドブラザーズ	10K
スターフォース	18K
クイズ ココロジー	3K
〃 DNAの反乱	1K
学園パラダイス	2K

ナムコ

タイトル	価格
ギャラクシアン 純正	38K
パックマニア	35K
スプラッターハウス	30K
妖怪道中記	25K
ギャラガ 88	30K
タンクフォース	15K
ワルキューレ伝説	98K
アサルト 純正パネル付	95K
ドラゴンセイバー	70K
バーニングフォース	65K
マーベルランド	75K
ラリーX・ドルアーガー	各48K
ギャラガ・エクスバニア	各12K
パックマン	15K
コズモギャングザパズル	15K
ホッピングマッピー	95K
鷹Q大冒険	5K
F/A	20K
バラデューク	38K
グロブダー	38K
ドラゴンバスター	58K
スカイキッド改造キット	15K
ランパート	10K
エメラルディア	28K
アルバレスタ	15K

ニチブツ

タイトル	価格
妖魔忍法帳・ハイホー	各5K
テラクレスタ(FM音源版)	12K
テラフォース・ レジオン	各8K
ダンガー・アームド エフ	各8K
五目ならべ(連珠)	5K
アマテラス	8K

UPL

タイトル	価格
忍者くん	8K
ゴモラ・オメガファイター	各5K
アクロバットミッション	6K
ノバ 2001	18K
バンダイク	10K
タスクフォースハリア	8K
ムスタング・シュトラール	各8K
アトミックロボキット	5K

その他

タイトル	価格
ミスターDO!	10K
パイプドリーム・ポラックス	各5K
F-1グランプリ	5K
〃 〃 Ⅱ	8K
ネクストスペース	3K
クラックス・ウルトラマン	各3K
ダブルウイング	18K
闘神ブレイザーズ	10K
スカイスマッシャー	5K
ギガンデス・アグレス	各8K
ジュジュ伝説	12K
バトルクルーザーM-12	8K
マーカム・ターボフォース	各10K
スティンガー	18K
クレイジーコング	8K
〃 〃 2	10K
ニュージグザグ	10K
ブレイゾン ・STG	各5K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K

タイトル	価格
アイドル麻雀放送局	3K
〃 ファンクラブ	5K
禁じられた遊び・刺客	各5K
キャンパスハンティング	4K
個人教授・麻雀フライデー	各2K
Gメン 89 ② (新品)	3K
ズームイン・大霊界	各3K
ポン 珍 カン (新品)	5K
早くやってよ・	7K
麻雀遊戯・ ダイアルQ2	各4K
麻雀大予言・麻雀学園	各5K
麻雀 占い伝説	8K
ねるとん紳士録団・雀師	各5K
バニラシンドローム	30K
華の舞 ・華仁義	各7K
華をやらねば	8K

大型機の迫力が家庭で

タイトル	価格	備考
ダライアス (3画面)	38K※	各TV出力の切替えスイッチ・3画面の1つを出力 H 付
ダライアス Ⅱ(3〃)	30K◎	
アフターバーナー	58K◎	COMBO AV 専用ハーネス 付
アフターバーナー Ⅱ	48K◎	
ギャラクシーフォースⅡ	88K◎	
サンダーブレード	48K◎	
バトルシャーク	18K◎	
アクアジャック	18K◎	
エンフォース	12K◎	
W. G. P.	18K◎	
ウェック ルマン	38K◎	
アウトラン	58K◎	
ターボアウトラン	68K◎	
パワードリフト	88K◎	
ポールポジション	38K◎	S付
ダライアスⅡ(2画面)	38K◎	ハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK)

ジョイスティックで遊べます 他社のコントロールBOXには、対応していません。**コンボなら遊べます。**

◇ ◇ 大型機ゲームをCOMBOで……続々、開発中 ◇ ◇

御注意
- ◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します
- 他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります
- ※印は別電源が必要です。(8K)

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。店頭またはFNX-FAX情報をご利用ください。

分割払い(頭金なし)始めました。
基盤はもちろん、コンボAVもローンで購入できます。
3～24回分割、均等払い。月々わずかでキバンが!!!
詳細はお問合わせ下さい。

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

COMBO AVを御買上の方に、PCB+JAMMAハーネスをサービス (PCBの種類は指定できません)

★初心者大歓迎★ これから基盤を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。62円切手2枚同封の上、お申込ください。大崎店では、展示説明もしています。お気軽にご来店を !

12トリガーボタン(ストⅡ対応!)

機能性重視、新設計。
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

中古基板情報はFAXで!24時間OK!!

●操作方法●
まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

東京地区 03-3940-6000　大阪地区 06-455-6000
名古屋地区 052-453-6000　福岡地区 092-482-6000

(メッセージ)「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ご希望のBOX番号を押し、続けて♯を押して下さい。」

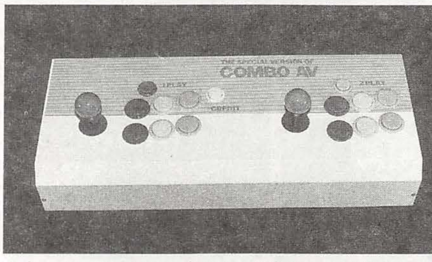
当社のBOX番号550000と♯をプッシュ
(メッセージ)「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて♯を押して下さい。」

あなたのFAX番号 市外局番-○○○○と♯をプッシュ
(メッセージ)「○○○○ですね。今までのご指定でよろしければ♯を、最初からやり直す場合は0・♯を、続けてご利用される場合は1・♯を押して下さい。」

♯をプッシュ
(メッセージ)「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

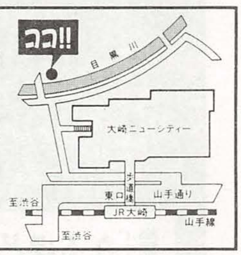
すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可 録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました



満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………………¥35,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)………………¥30,000
- ●VRタイプ(上記両方対応+RF付)………………¥37,000

※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

JR大崎駅東口下車徒歩2分
本社倉庫バザール
是非御来店下さい



〒141 東京都品川区北品川5-6-23
☎03-3448-8070
営業時間PM1:00～PM7:00
(毎週水曜、第2・第3日曜定休)

新型コンボAV発売中 !!
機能性重視
本体価格¥28,000

1年間保証

ホットな最新情報(在庫表)は62円切手2枚同封の上、右記へ!

㈱キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区西品川2-6-3)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3448-8070(代) FAX.03-5496-1047

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-9801(5″ or 3.5″)シリーズ

各11,820円プリンセスメーカーII, 3×3EYES, 将棋聖天 MADARA-マダラ, 三国志III, マルチペイント, 各10,980円キャッスルズII, 森田将棋 4, 各9,980円項劉記, 現代大戦略EX, ブランディッシュ2, シュヴァルツシルトIV, ハムレット, 信長の野望覇王伝, ダービースタリオン98, クラウズ・オブ・ジーン, 蒼鋼伝, ストラディア, Wining POST, AIII, A列車IV, ディアドラム, 斬III, 極II, 銀河英雄伝説III, IIISP, F29リタリエイター, ガンシップ2000, 麻雀三国志演義, スーパーリアル麻雀, BIGオーナー, ハムレット, GE・TENII, レジェンドオブ・キランディア(CDor3.5″) プリンセスミネルバ, 戦国秋葉原信長伝, ソリッドランサー, レイルロードタイクーンDX, ハープーン, サバッシュII, ライフ＆デスII, スーパー野球道'93, 囲碁聖天, トキオ, ああっ女神さま, 誕生, ゴジラ, ミス・ディティクティブ#2(9821) 各9,430円卒業～グラデュエーション, レッサーメルン, サークIII, ディファレント・レルム, バイブルマスター, ナイツ・オブ・ザ・スカイ, KO世紀…ラスタークの女王, 各8,580円クラシックロード2, キャッスルズ, 雀豪III, 4Dドライビング, 王将位, ハスラー2055, バトルテック, 4Dボクシング, 4Dテニス, デス・ナイト・オブ・クリン, Jリーグ・プロサッカー1993, MS-DOS Ver 3.3D, 5.0A, 各8,630ATLASII, 機甲師団II, 栄冠は君に3, エルステディア, ルナテックドーン, (8,880円ファイナルブレイカー) 各7,830円エクスランダー, ファーランドストーリー, ウェーブの嵐, アレス王の物語, めざせ!トッププレイヤー, MSフィールド2 '93, ドラゴンスレイヤー英雄伝説II, 最速伝説レーサーX, ティラムバラム, ヴェインドリームII, エッジ, ファーストクィーンIII, スタークルーザーII, ロードス島戦記II, ソードダンサー, KO世紀ビースト三獣士, ソードワールドPC, ロボクラッシュ2, ドラゴンハーフ, デルフォイの神託, 大航海時代II, 大戦略IV, 元朝秘史, 徳川家康, 神々の大地, 独立戦争, チェックシックス, フィフスエレメントII, プレイメーカーフットボール, 麻雀王伝説, 麻雀バニラシンドローム, ダンジョンコンクエスト, クイーンズライブラリー, DORベストセレクション(9821専)虹色電飾娘, レジオナルパワーII, (7,980円満開電飾2), 各6,980円ワーズ・ワース, ランスIV, バクター2, V. Gヴァリアブル・ジオ, きゃんきゃんバニーV エクストラ, 同級生, シャングリラ2, 神愛聖人, デッド・オブ・ザ・ブレインII, ハイスクール・ウォー, クイーンオブデュエリスト外伝, 妖獣戦記AD2048, マリンフィルト, 星の砂物語2, 美少女ハンターずっこんX, 脱衣麻雀あにまーじゃんV3, メタル・アイ, フォアフラッシュ, 天使たちの午後スペシャルII, ディー・アーク, 人形使い, ビーストII, イクイクバッ君, DE-JAII, ドラゴンピンク, 天使たちの午後III番外「反省版」, イーリス亭小夜曲, WONPARAウォーズ, ハイスクール・バンパイア, DORスペシャルエディション'93, みちよドリーミィ, 幻世喜譚, 猫まんまEX, 電撃ナース, (6,580円スターウォーズ), 各6,230円クレセント, CAT'S PART-1, 極楽まんだら, コレクターD番外編, リップルカフェ, カスタムメイト, D'ark外伝, 透明人間, タイニーステップ(CAL外伝), もっこりまん, ノ・ヴァ, DEMON CITY, レッスルエンジェルス3, アーバンソルジャー, 遊人スペシャル校内写生1～3セット, くるくるパーティー, ヌークII, 禁断の血族, 華と散るらん, 亜紀子, ELLE, ぷよぷよ, レッスルエンジェルスIII, グラムキャッツ1, 2, ジャイブ, 暗黒千年王国, ようこそシネマハウスへ, ビーストIII, Oh!Pai, 48夜物語, 麻雀幻想曲II, 雀ボーグすずめ, 究極アイドルグラフィックス, 天仙娘々, 雀ジャカ雀, ドラキュラ伯爵, ドラゴンナイトIII, マーシャルエイジ, エンジェル, イリウム, ストロベリー大戦略II, ヴァーストニス, 花よりダンゴ2, 落第天使コロン, 桃源境, DENGEKI・DIVISION, 学園物語, シンク, トウィンクル・スター, GOKKO Vol・1ドクター, Vol・2・スクールガールズ, エンゲージ・エランズ, if-イフ2, 格闘娘リョーコ, 煩悩予備校3, リップスティックADV3, エンジェル, 各5,430円信長・覇王伝パワーアップキット, お父さんの芸夢パート8, プロスチューデントG, マージナルストリーズ, 妖幻道夢, ルア, DOR・SEさきがけ, DALK, チャクラ, パープルキャッツVol2, 3, 「YES!」, DOR, 2, 3, ランスII, III, 誰が…スペシャル, キャンキャンバニープルミエール, 闘神都市, G・R, あゆみちゃん物語, ナースゆうの夢魔戦線, Dr・STOP, DPS・SG, SG set2, set3, スーパーD・P・S, ヒーターキング, VIPER-V6, VIPER-V8, AH・AN1(アーアン), 各5,120円コレクターD, アルキルフォス, ムウンライトチャンリンシャン, 各4,640円エストリア, ザ・タワー・オブ・キャビン, 奈緒美, 電話のベルガ…, クレイジーボール, まゆみ, ゆかのフシギな体験, ベルズアベニュー1, ロジカル, ソードダンサー増刊号'93, ウイルの伝言, ランドウォーリア, 各3,830円アリスの館2, ロードス島福神漬2, クイーンオブデュエクストパワーアップ, ピンクソックスマニア, 2, はっちゃけあやよさん4, パープルCAT創刊号, (13,800円とことん絵筆), (17,200円MS-Windows3.1),

FM-TOWNSシリーズ

各13,300円三国志III, 提督の決断, (8,630円エターナム), 各11,820円信長の野望覇王伝, ふしぎの海のナディア, エルムナイト, 轟II, 項劉記, 3×3EYES, 各10,980円キャッスルズII, エアーコンバットIIスペシャル, 各9,980円レジェンド・オブ・キランディア, プラネッツ・エッジ, 極, レジェンド・オブ・バロア, アイオブザ・ビホルダーII, ジェノサイドスクウェア, レイルロードタイクーン, 蒼鋼伝, シャムハト, ソリチコード上巻, 下巻, クラウズ・オブ・ジーン, ミス・ディティクティブ#1, #2, ワイアット, ナイトメア, オルゴール, デジタルピンナップガールズ1, 2, ライフ＆デスII, トキオ, F29リタリエイター, F15ストライクイーグルII, ビューポイント, 沈黙の艦隊, シュヴァルツシルト, ウイニングポスト, 銀河宇宙オデッセイ2, ゲームテクポリ・スーパコレクション2, 電脳少女リジェクション, ハイパープラネット, プラネットハーモニー, 各9,430円元朝秘史, 維新の嵐, 武将風雲録, 太閤立志伝, 魂の門, 大航海時代II, 卒業'93, ヴェインドリームII, ディファレント・レルム, XakIIIサークIII, レッサーメルン, 各8,680円エターナム, ウイングコマンダー, アトラスII, 栄光は君に3, 機甲師団II, KID PIX, 各8,580円4Dテニス, ドライビング, ボクシング, 雷電伝説, デスブレイド, シャドー・オブ・ザ・ビーストII, キャッスルズ, モンキーアイランド, インディージョーンズ, 各7,830円虹色電飾娘, 人形使い, マニーカラーズ, AZURE, DORベストセレクション上・下巻, ハードショットストリートハスラー, 達人王, マイクロコズム, イメージファイト, アルシャーク, 上村ケイのセクシーリゾート, ダイナソア, ブランディッシュ, スザク, マッスルボマー, レジオナルパワーII, ブランマーカー, Q'Rom MAGAZINE1, きゃんきゃんバニープルミエール+, SECRE-セクレ-VOLUM①～⑥, 少年マガジンHISTORY, 各6,980円同級生, ワーズ・ワース, メタルアイ, 飛翔鮫, クイーンオブデュエリスト, マリンフィルト, 天使たちの午後VI, 天使たちの午後III番外編「反省版」, デットオブザブレイン, my eyes!, イーリス亭小夜曲, ビーストIII, DE-JAII, RED, メモリーズ, ステーピア, 星の砂物語2, キャンキャンバニーV エキストラ, ハイパー古都の旅, 各6,230円クレセント, 亜紀子, プレミアム2, リップスティックADV3, 透明人間, JYB, NOVA, if～イフ, ムーンライトエナジー, ドラキュラ伯爵, ていんくる, DALK, 復活祭, シンク, コレクターD番外編, 星の砂物語, エルフィッシュ・アクアリウム, レッスルエンジェルス, II, ドラゴンナイトIII, ELLE, シャングリラ, タイニーステップ, 雀ジャカ雀, 妖獣クラブカスタム, CAT'S PART1, Oh!Pai, 麻雀幻想曲II, 花よりダンゴ2, イリウム, 各5,430円パープルキャットVol・2, 3, 闘神都市, Oh!ツキ遣いた～い, マージナルアトーリーズ, ランスIII, II, I, DPS・SG・SGset2, 3, DOR1～3, Dr・STOP, スーパーD・P・S, アリスの館, II, あやよさん1-2-3, ぷろすちゅーでんとG, ムーンライトちゃんりんしゃん, 各5,120円アルキルフォス, コレクターD, (2,230円)フリーウェア5, 6, 各4,780円メガスペクター, ベルズアベニューVol・1, 各2,580円フリーウエア4, ソフトウエア入選作品集Vol. 2, 21,800円日本の蝶, 39,800円TOWNS PAINT II Vol1.1, (21,200円F-BASICV2.1, (15,500円MS-Window3.1) 16,300円MUSIC PRO, MIDI版は32,800円,

X68000シリーズ

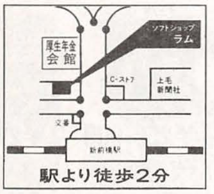
各11,820円三国志III, ふしぎの海のナディア, 各9,980円ストリートファイターIIダッシュ, 信長・覇王伝, 極, 沈黙の艦隊, ウイニングポスト, スーパーリアル麻雀PII＆PIII, 各8,580円バトルテック, キャッスルズ, コットン, ウルティマサベージエンパイア, (7,720円餓狼伝説), 各7,830円大航海時代II, 悪魔城ドラキュラ, オーバーテイク, ストライダー飛竜, 太閤立志伝, 元朝秘史, 神々の大地, ヴェルスナーグ戦乱, ロードス島戦記II, ドラゴンスレイヤー英雄伝説, 各6,980円ネメシス'90改, 同級生, ワーズ・ワース, ロボットコンストラクションRC, シャングリラ2, メタルアイ, 天使たち午後6, あにまーじゃんV3, DORスペシャルエディション'93, きゃんきゃんバニーV エキストラ, 各6,230円クレセント, マーシャルエイジ, G・R, 花よりダンゴ2, 雀ジャカ雀, Oh!Pai(オーパイ), CAT'S PART-1, 麻雀幻想曲II, 煩悩予備校1～3, プレゼント2, プレミアム, グラムキャッツ2, エル, クウツー, リップスティックADV3, 亜紀子, ドラゴンナイトIII, コレクターD番外編, if2, 遊人スペシャルコレクション, マリンバスター, CARAT, 各5,430円DPS・SG, SG set2・3, ランスII・III, キャル, 闘神都市, KIDS, ピアス, DALK, G・R, ぷろすちゅうでんとG, パープルキャット2, 3, Dr・STOP, DORパート2, 3, スーパDPS, 各5,120円コレクターD, アルキルフォス, ムウーンライトちゃんりんしゃん, 各4,480円チェルノブ, スターフォース, テラクレスタ, (5,320円クレイジークライマー1+2), (6,930円リブルラブル), 各3,830円アリスの館2, はっちゃけあやよさん3, パープルCAT創刊号, (4,560円ワールド・オブ×68), 17,380円SX-WINDOW Ver 3.0, (4,680円ぶたさん),

DOS/V

各11,980円プリンセスメーカー, 三国志III, 碁キチくん(中級/上), 各10,330円AIII, ライフ＆デスII, 信長の野望覇王伝, F29リタリエイター, ウイニングポスト, トキオ, 項劉記, エピック, ダービースタリオン, SHADOUCASTER, 各8,830円アトラスII, F-15ストライクイーグル3, 各7,980円フライトオブジイントルーダー, セブンシティズ・オブ・ゴールド, ストリップファイター, 大航海時代II, X・WING, ウイングコマンダー, スペシャル・フォーシーズ, 元朝秘史, 将棋, 各7,730円GAm BIT, SEAL TEAm, ウルトラボッツ,

ネオジオ・ハード, 周辺機器

18,980円得点王, 19,800円フットボールフレンジー, 各22,800円サムライスピリッツ, 餓狼伝説2, ワールドヒーローズ2, ファイヤースープレックス, 特価予約中…餓狼伝説スペシャル(12月頃) 5,800円コントローラー, 2,800円メモリーカード, 1,580円RGBケーブル, 1,520円RFコンバーター, 36,800円NEO-GEO, 17,800円スーパーファミコン, 34,300円PCエンジンDUO-R, 9,980円メガドライブII, 24,800円メガCD-II, 73,800円FMタウンマーティ(マウス付), 49,800円ワンダーメガRG-M2 (5,180円XE-1・ST2), (8,320円XE-1PRO), 7,120円XAV-IS, 5,980円XMD-2RGB, 29,300円モデム・MD24FB5V(オムロン), 19,800円モデム・MC24PA5(マイクロコア), ラム特価-サウンドキャンバス, ミュージ郎300, 500, 59,800円120MBハードディスク(SCS-120), 82,300円NOVAIIハードディスク200m(緑電子) 各950円(5″2HD10枚)マクセル, スリーエム, データライフ, (ノーブランド5″2HD630円), 3.5″HD1枚120円, 3.5″DD1枚150円, 各3,380円フロッピーケース5″180枚入3.5″150枚入 (TVシールド14・15型3,980円, 20型21型5,580円), 123,800円レーザーアクティブ+LDパック+ソフトセット



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税3%が含まれています。御注文はTELかハガキで。
- 送金方法
  - 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TELを書いて同封して下さい。(郵便振替の方は通信欄に記入)口座番号は 宇都宮1-5733 名称 ソフトショップラム
  - 郵便代金引換の方は送料の他に320円プラス。局留めの場合は申し出て下さい。配達日指定は50円プラス。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
  - 郵便送料は、500g以下360円、500g以上は小包料金に準ず。
  - 宅急便での代金引換は別途料金になります(送料600円より，代引手数料400円～900円)。
  - その他取扱い品・マッキントッシュ、MSX、スーパーファミコン、セガ、PCエンジン、周辺機器
- 営業時間　火曜～金曜12：00～20：00、土曜11：00～20：00、日祭10：00～19：00
  定休日　祭日を除く毎月曜日
- 掲載されていない商品は御問合せ下さい。当店では中古ソフトの販売はしておりません。すべて新品です。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594　FAX0272-53-4369

〒371 前橋市新前橋町17-13

ビジネス&ゲーマーの情報満載!! パソコン・周辺機器・ソフトウェア

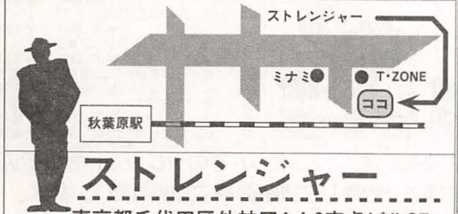
全国通販の Ⓢ ストレート

秋葉原の激安SHOPストレンジャー

パソコン・ワープロ・プリンター・CRT
DOS/V・IBM周辺・MAC関連
ハードディスク・ドライブ各社
ビジネス ソフト・サウンド&キーボード
マウス・フロッピー・MO・ケース・クリーナー
98・IBM・MAC各種ケーブル

今すぐ見たい！ 今すぐ知りたい！
パソコン情報の価格がFAXで簡単に手に入る！
ストレンジャー 情報料無料 ファックスボックス

Quantum社製ドライブ使用
マック用外部ハードディスク
240MB HD ¥39,800　500MB HD ¥79,800
1000MB HD ¥120,000
ケーブル・ターミネータ別売り・フォーマット済



ストレンジャー

東京都千代田区外神田4-4-9定貞ビル2F

営業時間
平日12:00～18:00
土曜12:00～18:00
定休日……日・祝日

TEL03-5294-6350
FAX03-5294-6272

ストレートFAX・BOX

03-3337-7536

BOX番号 024 98パソコン・ソフト
BOX番号 025 DOS/V・MAC

価格は変動することがありますので必ず確認をお願いします。

24時間FAX価格情報

03-3337-7536
(お客様専用、FAXBOX)

お問合せ　TEL　03-3320-0450
お見積り　TEL　03-3377-7793

今人気のアダルトソフト（売筋）

オール30%引き　消費税送料サービス

エルフ	シルキーズ	レッドゾーン	アリス
ぱせり	ホクショー	フェアリーテール	CAT'S
全流通	フォレスト	風雅システム	ガイナックス
天津堂	カクテル	姫屋ソフト	テクノポリス
ミンク	アップル		

※新作ソフトは発売日に物流センターより一斉に発送。発売品も㊞入荷出荷サービス。

- 消費税、送料はストレートがサービスします。（一部の商品、地域は別途）
- 商品はすべてメーカー保証付新品です。初期不良は交換いたします。（二週間以内、当社までの送料はお客様負担です。）
- 現金書留、または、銀行振り込みで
- 便利な日・祝日・指定日配達OK！
- 代金着払いは、一個口につき手数料1500円が必要です。
- 価格・在庫は変動いたします。FAX・BOXで確認してください。

① 新品即金にて買います。
② 安心！ メーカー、流通のバックアップによる専門流通システム。早くて、確実、そして安い
③ お客様にストレートの総合見積書とカタログをお送りいたします。返信用の封筒に72円切手を貼ってお送りください。

24時間価格・在庫情報のFAXサービス　操作説明

① プッシュ回線の電話で「FAX情報BOX」を呼び出します。03-3337-7536
② FAX・BOX番号 024 または 025 押してください。
③ ピーという発信音が聞こえましたら、スタートボタンを押してください。
④ あなたのFAXに資料が届きます　情報料無料

ダイヤル回線の場合は、トーンかプッシュを押しながらBOX番号を入力してください

驚異のSFディスクシステム32M搭載

GAME PARTNER



消費税送料サービスの特価¥55,000
改造&解析アダプタGAME MAGE　¥12,800
GP ㊙ニュース（GPの機能&パラメータ・他機種との互換など）
¥1,000を今なら→62円切手×7枚を郵送してください

今月の特価商品	定価	特価
NEC　9801 NX/C	438000	¥308000
エプソン　486SE2	158000	¥123000
エプソン　MJ-500　ケーブル別	74800	¥49000
グロリア　GD-50AS　5″ 1ドライブ	39000	¥18000
SNE　音源ボードLO-FELLOW	16800	¥12000
ELSA　98用106フルキーボード	19800	¥9900
サコム　SX-68SC　SCSIボード	新26800	新¥19800
エース　CRT-1　アダプター98N用	6000	¥3000
イベントコム　トランスぽー太君	9800	¥8000
ファイル転送キット　98---IBM		
三菱化成　MO3.5″ カートリッジ　5枚	39500	¥19500
マクセル　MD2HD　5インチ100枚		¥6800

メーカー	タイトル	定価	特価
シルキーズ	クレセント	7800	¥5460
ミンク	GOKKO-2	7800	¥5460
姫屋ソフト	格闘娘リョーコ	7800	¥5460
カクテル	キャンキャンバニーエクストラ	8800	¥6160
フェアリー	極楽まんだら	7800	¥5460
フェアリー	ストロベリー大戦略2	7800	¥5460
エルフ	シャングリラ2	8800	¥6160
アリス	ランス4　教団の遺産	………	特価
エルフ	ドラゴンナイト4	………	特価

〒151 東京都渋谷区幡ヶ谷3-19-4コーホキヨシ
（全国通信販売）

ストレート

TEL　03-3320-0450
FAX　03-3377-7793

東京都民銀行新宿新都心支店
振り込み口座（普通）0020925
お振り込み手数料はお客様負担となります。消費税と送料はサービス。お振り込み前に必ず在庫の確認をしてください。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

渋谷店 新装オープンセール〜12/12迄 パソコン下取・買取大歓迎! 全国通信販売もOK!!

■渋谷店(渋谷駅ハチ公口/1階が大和銀行のビル)
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
年中無休/AM10:00〜PM7:00

■吉祥寺店(JR吉祥寺駅ロンロンヤング館 郵便局前)
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
水曜日定休/AM11:00〜PM7:00(但し、火曜日のみ〜PM6:30)

通信販売はこちらへ
☎03-3463-4455(ヨシコココ)
24時間FAX受付(ご注文や見積り依頼に!!) 03-3463-4454

全国通販OK　クレジット大歓迎　全商品完全保証付

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間 AM10:00〜PM7:00(年中無休)

★03-3463-4455へお電話でお申込ください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★2回〜60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込できます。(未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください)
★FAXにてのお申込やお問い合わせもできます。03-3463-4454(FAX)へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は11月1日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★2回〜60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用払いやボーナス一括返済、ボーナス月のみの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてのお申込やお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所または FAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送または FAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買い取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
㈱日本マイコン流通センター 見積係り

【FAX送信先】03-3463-4454(FAX)

【通信販売の代金振込先】
大和銀行 渋谷支店(店番341) 普通口座 6400197
住友銀行 渋谷東口支店(店番620) 普通口座 1133110
第一勧業銀行 渋谷支店(店番162) 普通口座 2870068
郵便局(郵便振替口座) 東京6-168261
(口座名義はすべて「㈱日本マイコン流通センター」です)

【現金書留の送金先】
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
㈱日本マイコン流通センター 経理課 03-3770-9911(経理課直通)

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
㈱日本マイコン流通センター 渋谷店 03-3463-4455
■吉祥寺店 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店 0422-21-9972

新装オープン記念特価商品

NEC PC-9801NS/L

98ノートが60%引き!
¥115,000で買える!!
定価¥288,000
30台限定



★PC-9801NS/L
● A4サイズ 98ノート
● 32ビットCPU(386SX-20MHz)搭載
● RAMドライブ内蔵

回数	1回目	2回目以降
6回	¥21,149	¥21,000
12回	¥11,072	¥11,000
24回	¥7,555	¥5,800

クレジット表は、消費税込の価格です

パソコン本体

メーカー	商品名	仕様	定価	割引	特価	月々
NEC	PC-9801FX5	(5インチモデル) 40メガHDD内蔵	¥398,000の品	74%OFF【限定5台】	¥99,800	月々¥3,600の36回払い
NEC	PC-9801BX/U2	(3.5"モデル)	¥218,000の品	46%OFF	¥115,000	月々¥4,100の36回払い
エプソン	PC486SE2	(3.5インチモデル)(i486SX/25MHz)	¥158,000の品	24%OFF	¥118,000	月々¥4,200の36回払い
エプソン	PC486HX2	(3.5インチモデル)(i486DX2/66MHz)	¥398,000の品	24%OFF	¥298,000	月々¥10,700の36回払い
NEC	PC-9801NS/R	(486CPU 98Note)	¥288,000の品	45%OFF【限定10台】	¥155,000	月々¥5,600の36回払い
NEC	PC-9821Ne	(98Noteカラー)	¥588,000の品	30%OFF	¥408,000	月々¥14,700の36回払い
エプソン	PC486NAS2	(PC486ノート)	¥248,000の品	24%OFF	¥185,000	月々¥6,600の36回払い
エプソン	PC486NASX2	(PC486ノートカラー)	¥328,000の品	20%OFF	¥259,000	月々¥9,300の36回払い
エプソン	PC386NASX2	(PC386ノートカラー)	¥398,000の品	44%OFF【限定5台】	¥218,000	月々¥7,800の36回払い

メーカー	商品名	定価	特価
NEC	PC-9801BA/U2	¥328,000	¥198,000
	PC-9821Ae/U2	¥358,000	¥239,000
	PC-9821As/U2	¥448,000	¥269,000
	PC-9821Ap/U2	¥550,000	¥329,000
	PC-9821CeS2	¥488,000	¥328,000
NEC	PC-9821CeS1	¥378,000	¥268,000
	PC-9801FA2	¥468,000	¥155,000
	PC-9801NX/C	¥438,000	¥268,000
エプソン	PC486NASC2	¥448,000	¥355,000
	PC486P2	¥278,000	¥118,000
	PC486SR2	¥218,000	¥168,000
エプソン	PC486HG2	¥338,000	¥255,000
富士通	FMタウンズⅡUX20	¥288,000	¥166,000
	FMタウンズⅡHR20	¥328,000	¥139,000
	FMタウンズマーティ	¥98,000	¥58,700
アップル	MAC LC520	¥348,000	¥248,000
	Color Classic(HD160)	¥278,000	¥95,000

漢字プリンター

メーカー	商品名	仕様	定価	割引	特価	月々
NEC	PC-PR1000E/4	(A4対応レーザープリンター)	¥148,000の品	26%OFF	¥108,000	月々¥10,000の12回払い
NEC	PC-PR1000/4R	(A4対応レーザープリンター)	¥178,000の品	33%OFF	¥118,000	月々¥10,900の12回払い
NEC	PC-PR201/63	(136桁、カラー、ドットインパクト式)	¥125,000の品	43%引	¥69,800	月々¥6,400の12回払い
NEC	PC-PR101T/103	(80桁、カラー、熱転写式)	¥99,800の品	46%OFF【限定10台】	¥52,800	月々¥4,900の12回払い
キヤノン	BJ-10V/Lite	(インクジェットプリンター)	¥69,800の品	43%OFF	¥38,800	月々¥3,600の12回払い
キヤノン	BJ-220JC	(A3対応インクジェット式)	¥98,000の品	30%OFF	¥68,000	月々¥6,300の12回払い
富士通	FP-110FN	(PC/FM用熱転写プリンター)	¥49,800の品	59%OFF	¥19,900	月々¥3,500の6回払い
エプソン	AP-1000PC	A3、カラー熱転写式	¥99,800の品	54%OFF	¥44,800	月々¥4,100の12回払い
エプソン	LP-1500	(A4、レーザープリンター)	¥178,000の品	43%OFF	¥99,800	月々¥9,200の12回払い

カラーディスプレイ

メーカー	商品名	仕様	定価	割引	特価	月々
ICM	LS-2617FN	(17インチ、マルチシンク)	¥138,000の品	21%OFF	¥108,000	月々¥3,700の36回払い
エレコム	HRM-17	(17インチ、マルチシンク)	¥128,000の品	29%OFF【限定50台】	¥89,800	月々¥3,100の36回払い
IDEXON	MF-8615	(15インチ、マルチシンク)	¥148,000の品	59%OFF	¥58,800	月々¥5,400の12回払い
NEC	PC-TV454	(15インチ、TV付き)	¥128,300の品	46%OFF	¥68,000	月々¥6,300の12回払い
NEC	PC-KM171	(17インチ、マルチシンク)	¥258,000の品	46%OFF【限定30台】	¥128,000	月々¥11,800の12回払い
ABM	ACM-1404NV	(14インチ、ハイレゾ対応)	¥98,000の品	60%OFF【限定30台】	¥37,800	月々¥3,500の12回払い
エプソン	CR-5500	(15インチ、マルチシンク)	¥168,000の品	71%OFF	¥46,800	月々¥4,300の12回払い

ハードディスク

メーカー	商品名	仕様	定価	割引	特価	月々
アルトス	バース120NS	【限定30台】(98用外付SCSI 120メガ)	¥79,000の品	51%OFF	¥34,800	月々¥3,200の12回払い
アルトス	バース240ES	【限定30台】(98用外付SCSI 240メガ)		50%OFF	¥46,800	月々¥4,300の12回払い
アルトス	INNER120FE	【限定30台】(98FELLOW用内蔵IDE 120メガ)		50%OFF	現金特価 ¥14,800	
アルトス	INNER240FE	【限定30台】(98FELLOW用内蔵IDE 240メガ)	¥89,000の品	63%OFF	¥32,000	月々¥2,900の12回払い
アルトス	INNER240MA	【限定30台】(98MATE用内蔵IDE 240メガ)	¥93,000の品	64%OFF	¥33,000	月々¥3,000の12回払い
アルトス	バース170N/FX	【限定30台】(FMタウンズ、X68用SCSI 170メガ)	¥99,800の品	54%OFF	¥44,800	月々¥4,100の12回払い
各社	98Note用内蔵120メガ	(PC9801NS/E,T,NC,NA,US,マルチ等対応)			¥33,800	月々¥3,100の12回払い

その他の周辺機器

メーカー	品名	定価	特価
アルトス	INNER-120MA(HD)	¥53,000	¥17,800
エレコム	EMO-1280(MO)	¥198,000	¥115,000
エレコム	ECD-500(CD-ROM)	¥89,800	¥59,800
ICM	Pack EV-120(HD)	¥59,000	¥39,800
ICM	Pack EV-200(HD)	¥79,000	¥55,800
AIWA	PV-AF144V5(モデム)	¥64,800	¥45,800
AIWA	PV-P24(モデム)	¥22,000	¥17,800
マイクロコア	MC14400FX(モデム)	¥46,800	¥35,800
ABM	WM40160(アクセラレータ)	¥29,800	¥19,000
NEC	スピークス7(ファクシミリ)	¥87,000	¥39,800
各社	マッキントシュ各種		超特価
各社	増設フロッピーディスク		超特価
各社	ワープロ		超特価
各社	CPUアクセラレーターボード		超特価
各社	グラフィックアクセラレーターボード		超特価

分割回数は2〜60回までお選びになれます。又、ボーナス併用のお支払いやボーナス月のみの支払いもOK。セットでのクレジットも大歓迎!!

● 上記の商品は全て新品です。
● 中古品の在庫もございます。3,000台の在庫を検索して特価をご案内致します。
● お近くの方は是非各店舗へご来店ください。
● 在庫切れ商品のご予約もお気軽にお申し付せください。
● お手持ちのパソコン、周辺機器など高価にて現金で即買取致します。(新品から中古までOK)
● 価格には消費税は含まれておりません。
● 在庫と特価は変動しますのでご確認ください。
● 送品に対する送料は別途必要です。
● 代金引換え配送可能(若干の手数料要)

広告の商品は当社取扱品の一例です。その他の商品はお電話でお問合せ下さい。

株式会社 日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
TEL03-3463-4455 FAX03-3463-4454

当社お奨めセット販売(安心のセット購入で、すぐに使えます。)

Windows派のお奨めセット

NEC	PC9801As/U2	¥448,000
I/Oデータ	BA-34-8M(8メガRAM)	¥49,000
NEC	PC9821A-E01	¥70,000
アルトス	INNER240MA(HDD)	¥93,000
エレコム	HRM-17(17'CRT)	¥128,000
NEC	MS-DOS Ver5.0	¥9,800
NEC	MS-Windows3.1	¥21,800
合計定価		¥819,600

37%引 特価 ¥515,000

- i486DX2/66MHz搭載の98本体に人気バクハツの17'ハイレゾ対応カラーモニターと240メガハードディスク&Windowsアクセラレーターをセット

回数	1回目	2回目以降
10回	¥58,843	¥58,000
18回	¥35,417	¥33,800
36回	¥20,019	¥18,600

クレジット表は、消費税込の価格です

ノートパソコン派のお奨めセット

EPSON	PC486NASX2	¥328,000
I/Oデータ	EP-SIMn-4MS(x2)	¥60,000
ICM	Pack EV-200(200メガHDD)	¥79,000
EPSON	MS-DOS Ver5.0	¥12,800
EPSON	MS-Windows3.1	¥19,800
合計定価		¥499,600

22%引 特価 ¥389,000

- i486SX/25MHz搭載のカラー液晶ノート(640×480対応)に8メガRAMと200メガHDD基本OSをセット

回数	1回目	2回目以降
10回	¥44,534	¥43,800
18回	¥27,270	¥25,500
36回	¥16,848	¥14,000

クレジット表は、消費税込の価格です

マック 超特価セット

アップル	MACカラークラシック(4M/HD160)	¥278,000
アップル	STYLE WRITERII	¥78,000
アップル	STYLE WRITERII アクセサリーキット(付属)	
合計定価		¥356,000

【限定30セット】

59%引 特価 ¥144,800

- カラーモニター一体型のマッキントッシュ入門機
- 4メガRAM&80メガHDD&キーボードも付属で買ってすぐに使えます。

回数	1回目	2回目以降
10回	¥16,613	¥16,300
18回	¥10,016	¥ 9,500
36回	¥ 6,667	¥ 5,200

クレジット表は、消費税込の価格です

マルチメディアの王様! マッキントッシュセット

アップル	MAC LC520(8M/HD160/CD)	¥348,000
アップル	STYLE WRITERII	¥78,000
アップル	STYLE WRITERII アクセサリーキット(付属)	
合計定価		¥426,000

30%引 特価 ¥297,800

- 待望の一体型MAC! ハードディスクはもちろんCD-ROM、カラーモニター、ステレオスピーカーまでも搭載
- やっぱりプリンターは純正が1番お奨め!

回数	1回目	2回目以降
10回	¥34,374	¥33,500
18回	¥21,244	¥19,500
36回	¥13,519	¥10,700

クレジット表は、消費税込の価格です

カラーノートパソコン激安セット 【限定10セット】

エプソン	PC386NARX2	¥398,000
ICM	Pack EV-120(120メガHDD)	¥59,000
合計定価		¥457,000

43%引 特価 ¥260,800

- i386高速CPU搭載でFTNカラー液晶モニター搭載
- 120メガのハードディスクをセット

回数	1回目	2回目以降
10回	¥29,543	¥29,400
18回	¥18,218	¥17,100
36回	¥10,809	¥ 9,400

クレジット表は、消費税込の価格です

ノートパソコン入門セット

NEC	PC9801NS/L	¥288,000
NEC	MS-DOS Ver5.0	¥9,800
合計定価		¥297,800

57%引 特価 ¥125,400

- ノートはやっぱり98! しかも限定20セットを57%OFF
- 携帯性に優れたA4サイズ98ノートにMS-DOSをセット

回数	1回目	2回目以降
10回	¥14,532	¥14,100
18回	¥ 9,136	¥ 8,200
36回	¥ 5,890	¥ 4,500

クレジット表は、消費税込の価格です

デスクトップパソコン入門セット

NEC	PC9801BX/U2	¥218,000
アルトス	INNER120FE(120メガHDD)	¥49,000
エレコム	HRM-14(マルチスキャンモニター)	¥69,800
NEC	MS-DOS Ver5.0	¥ 9,800
合計定価		¥346,600

49%引 特価 ¥177,000

- i486SX/20MHzの高速デスクトップパソコン
- Windows対応カラーモニターと120メガハードディスクとMS-DOSをセット

回数	1回目	2回目以降
10回	¥20,529	¥19,900
18回	¥12,456	¥11,600
36回	¥ 6,622	¥ 6,400

クレジット表は、消費税込の価格です

マルチメディアの先駆者! FMタウンズセット

富士通	FMタウンズII モデルHR20	¥328,000
富士通	FMT-KB101A(キーボード)	¥10,000
富士通	FMT-DP533(カラーモニター)	¥69,800
アルトス	Birth170N/FX(170メガHDD)	¥99,800
合計定価		¥507,600

52%引 特価 ¥241,600

- 486CPU&CD-ROM搭載タウンズ本体に専用カラーCRTをセット
- マルチメディアソフトも豊富でさらにWindowsにも即対応
- マルティメディアに必須の170メガハードディスクをセット提供

回数	1回目	2回目以降
10回	¥27,689	¥27,200
18回	¥17,575	¥15,800
36回	¥10,293	¥ 8,700

クレジット表は、消費税込の価格です

その他の新品特価商品

メーカー・商品名		定価(円)	特価(円)
パソコン本体			
NEC	PC-9801NS/L(A4サイズ98ノート)	288,000	115,000
NEC	PC-9801BA/M2	342,000	225,000
NEC	PC-9801FS2(FS/U2)(限定特価品)	348,000	119,000
NEC	PC-9801DS5(40メガHDD内蔵)(限定特価品)	508,000	108,000
NEC	PC-9801DS2(限定特価品)	358,000	99,800
NEC	PC-9821Ce-S1(CD-ROM&CRT)	378,000	268,000
NEC	PCエンジンDuo-R(CD-ROM搭載)	39,800	31,800
エプソン	PC486HX2(i486DX66MHz)	398,000	308,000
富士通	FMタウンズIIHR20(i486CPU搭載)	328,000	139,000
富士通	FMタウンズIIUR20(CRT一体型)	288,000	166,000
富士通	FMタウンズMARTY(CD-ROM搭載)	98,000	59,800
富士通	FMV-466Dspモデル340(DOS/V、340メガHDD内蔵)	378,000	289,000
富士通	FMV-433DモデルFD-A(DOS/V)	248,000	195,000
富士通	FMV-425DモデルFD-A(DOS/V)	178,000	145,000
アップル	マッキントッシュカラークラッシク(4MB/HD160)	278,000	95,000
アップル	マッキントッシュLC520(8MB/HD160/CD-ROM)	348,000	248,000
アップル	マッキントッシュCentris660AV(8MB/HD230/CD-ROM)	398,000	299,000
アップル	マッキントッシュCentris840AV(8MB/HD230/CD-ROM)	678,000	515,000
シャープ	CZ674C(X68K・Compact-XVI)	298,000	165,000
東芝	J3100EZ486(ダイナブックイージー486)	248,000	198,000
東芝	J3100EZ486P(ダイナブックイージー486P、プリンター内蔵)	298,000	228,000
カラーディスプレイ			
NEC	PC-KD1521(0.31、フラット15インチ)	89,800	55,800
NEC	PC-KD1421(0.31、14インチ)	76,800	49,800
NEC	PC-TV454(0.35、TV付、スピーカ内蔵)	128,300	68,000
NEC	PC-KM151(15インチ、マルチレゾリューション)	148,000	89,800
NEC	C14-R27(14インチカラーTV、ビデオ入力端子付)	オープン	29,800
ABM	ACM-1404NV&ウインドウズアクセラレーターボードセット	99,800	57,700
エレコム	HRM-14(14インチ、ハイレゾ対応)	69,800	39,800
IDEXON	MF-5517AJ(17'マルチスキャン、ハイレゾ対応)	218,000	97,000
シャープ	CZ608D(X68専用ディスプレイ)	94,800	66,800
シャープ	CZ614D(X68専用ディスプレイTV、スピーカ付)	135,000	98,000
シャープ	CU-14MD(14'、0.31、アナログ)	74,800	36,800
ハードディスク/光磁気ディスク/CD-ROM			
NEC	PC9801NS/E-34(98ノート内蔵20メガHDD、限定)	100,000	9,800
キャラベル	AV-020EP(エプソンノート用内蔵20メガHDD、限定)	78,000	7,800
アルトス	バース120N/FX(120メガ、タウンズ/X68用)	79,000	37,800
アルトス	INNER-120FE(98BA、BX用内蔵120メガHDD)	49,000	14,800
アルトス	INNER-120MA(98Ap、As、Ae用内蔵120メガHDD)	53,000	17,900
エレコム	EH-500EX-SB(500メガ、98用SCSI I/F付)	198,000	129,000
各社	PC9801NS/T、NS/E、NC、US用内蔵200メガHDD	――	44,800より
各社	PC9801NS/T、NS/E、NC、US用内蔵340メガHDD	――	59,800より
ICM	Pack EV-120(エプソンノート用内蔵120メガHDD)	59,000	39,800
ICM	Pack EV-200(エプソンノート用内蔵200メガHDD)	79,000	55,800
ロジテック	LMO-330(光磁気ディスク本体&MOメディア&ケーブル、98用)	198,000	138,000
ICM	MO-4120(3.5'光磁気ディスク)	148,000	109,000
エレコム	ECD-500M(MAC用CD-ROM、超特価)	89,800	59,900
漢字プリンター			
NEC	PC-PR201/63A(136桁、カラー、ドット、限定)	158,000	89,800
NEC	PC-PR101/TN103(80桁、カラー、熱転写)	69,800	49,800
キヤノン	BJ-15V(A4、インクジェット、限定)	89,800	55,800
キヤノン	BJ-10V-Lite(A4、インクジェット)	69,800	38,800
横河HP	HP-Deskjet505J-PLUS(高速A4カラーインクジェット)	78,000	58,000
横河HP	HP-Deskjet300J(高速A4インクジェット)	74,800	45,800
スター	JR-200CL(136桁、カラー、ドット)	134,800	65,000
カシオ	ページ即写mini(CP-500S、A4ページプリンター)	128,000	88,000
エプソン	AP-300(A4、48ピン、熱転写)	59,800	27,800
エプソン	AP-700(ハイパーサーマルカラープリンター)	79,800	49,800
エプソン	LP-8000(A3レーザープリンター、トナー付)	398,000	249,000
富士通	FP-150FX(PC/FM用熱転写式、超特価)	59,800	39,800
シャープ	CZ-8PC5(80桁、48ピン、カラー熱転写、超特価)	96,800	49,800
パナソニック	FS-PC1(MSXシリーズ用48ドットカラープリンター)	59,800	49,800
SONY	HBP-F1C(MSXシリーズ用カラープリンター)	49,800	39,800
タウンズ周辺機器			
富士通	FMT-402(MIDIカード)	35,000	24,800
富士通	FMT-403(MIDI音源カード)	72,800	55,000
富士通	FMT-SP201(アンプ内蔵ステレオスピーカー)	13,800	11,000
富士通	FMT-412A(タウンズ用ビデオカードII)	40,000	29,800
富士通	FMT-416(タウンズTVチューナーカード、限定)	38,800	19,800
富士通	FMT-417(タウンズビデオ出力ユニット)	59,800	47,800
ロジテック	LMO-330FMX(タウンズ用光磁気ディスク)	178,000	128,000
I/Oデータ	PK-FM486(HR20用ODP)	60,000	48,000
その他の周辺機器			
各社	98用カラーCRTパック(NS/E、NS/T用)	――	4,900
各社	PC9801シリーズ用フルキーボード	――	8,500より
NEC	PC-9821A-E01(WINDOWSアクセラレーターボードA)	70,000	52,800
カノープス	PowerWindow928(98用フルカラーWindowsアクセラレーター)	68,000	49,900
カノープス	PowerVision(98用ビデオキャプチャー&VFW&PCM音源)	78,000	57,800
NEC	PC9801-86(PCM/FM音源ボード)	25,000	19,800
エム・エス・アイ	SS-10II(98用ステレオFM音源ボード)	16,800	13,800
フジオン	16C-98(VM用拡張16色ボード)	――	15,000
SONY	HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	36,800	29,800
NEC	Speaks7(B4ファクシミリ、電話/FAX自動切替機能)	87,000	39,800
クレスト	ひかるくん(光るトラックボール、大人気、ゲームもOK!)	9,800	4,900
各社	PC98用 3.5'×1、2HDドライブ	――	12,800より
各社	PC98用 3.5'×2、2HDドライブ	――	19,800より
各社	PC98用 5'×1、2HDドライブ	――	19,800より
各社	PC98用 5'×2、2HDドライブ	――	29,800より

上記の価格表の他にも激安価格で販売いたしております。お問い合せください。

上記の価格表の他にも、激安価格で販売いたしております。お気軽にお問い合せください。また、各種クレジットカードのご利用や分割払い、ボーナス払いも扱っておりますのでお問い合せください。下取商品をお持ちの方は、高価にてお引取りいたします。

新装オープン! 在庫処分超特価フェアー開催中! 12/12まで

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス!
- ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
アメックス JCB VISA
UC DC 日本信販 JACS

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々 ¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヶ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポートセンター
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM7:00

通信販売受付センター 日本マイコン流通センター

03(3463)4455（ヨシココ）

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901/仙台受付 022(261)0929

★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00〜PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

通信販売 送金先
大和銀行 渋谷支店㊢6400197
住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110
第一勧業銀行 渋谷支店㊢2870068
あさひ銀行 渋谷支店㊢451454
郵便振込口座 東京6-168261
● 口座名義/㈱日本マイコン流通センター

新品代金引換配送もOK!

㈱日本マイコン流通センター 渋谷店

(AM10:00〜PM7:00) 年中無休

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
☎03(3463)4455
FAX.03(3463)4454

渋谷駅前店



※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告3P目をごらん下さん。

㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店

(AM11:00〜PM7:00 但し、火曜日のみ〜PM6:30) 毎週水曜日定休

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
お電話でのお問い合せは 03-3463-4455へお願いします。

吉祥寺店



盗難でも安心 総合保険システム!!

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

ディスカウント

決算大処分セール!

中古から新製品まで超ディスカウント

中古パソコン・新品パソコン全国通信販売システム(電話、FAX、郵便、パソコン通信)

在庫限定!人気ソフトが9割引より!!

ソフト名	割引率	定価(円)	特価(円)
WETPAINT X60	80%引	15,000	3,000
蘭丸 X68	70%引	——	——
ガンシップ X68	70%引	11,800	3,540
F15ストライクイーグルII X68	70%引	10,800	3,240
F15ストライクイーグルII(シナリオディスク)X68	70%引	5,200	1,560
ダッシュ野郎 X68	80%引	8,800	1,760
蒼き狼と白き牝鹿 X68	70%引	9,800	2,940
遥かなるオーガスタ X68	50%引	12,800	6,400
1-2-3 ターボキット	70%引	18,000	5,400
1-2-3 筆部長	80%引	28,000	5,600
3D倶楽部(プライベートルーム編)	70%引	9,700	2,910
ARUGA SPIRITS	50%引	38,000	19,000
ARUGA(PIEXE V2)	50%引	58,000	29,000
ASKA TOWNS	70%引	40,000	12,000
Autotype For WINDOWS	80%引	75,000	15,000
BASIC/98 Fast コンパイラ	70%引	47,000	14,100
BASIC/98PRO	70%引	27,000	8,100
BUSI COMPO	70%引	40,000	12,000
CARDプリント	70%引	12,000	3,600
CARDプリント(毛筆フォント付き)	70%引	18,000	5,400
COM-NET	85%引	28,000	4,200
DIGITAL CRAFT(X68)	80%引	39,800	7,960
DK6-PA電子手帳インターフェース FOR SHARP電子手帳	70%引	15,000	4,500
Dyna CAD	70%引	98,000	29,400
EG Word Ver4.1(FOR MAC)	80%引	59,800	11,960
ESterm2+	80%引	24,000	4,800
EW X68000	80%引	38,000	7,600
EXCEL2 プレタポルテパーソナルA(WIN)	70%引	15,000	4,500
EZエディタ	70%引	——	——
F-1 DATA BOX Ver2	70%引	32,000	9,600
F-ISAM386 V1.1(TOWNS)	70%引	60,000	18,000
FM-OASYS V1.0	70%引	55,000	16,500
G5 TOWNS	70%引	38,000	11,400
HARMONY R.1	70%引	——	——
HELPER ヘルパー	80%引	——	——
JTB宿泊情報(西日本編)	80%引	7,000	1,400
KANTAN DRY Ver2	60%引	18,000	7,200
Katana〈刀〉	60%引	——	——
Let'sアイリス V4	60%引	——	——
Lotus 4BEAT R2J	60%引	——	——
Lotus 4Word R1J	50%引	——	——
Lotus 1-2-3 R2.3J+4Word(FMR/FMタウンズ)	70%引	98,000	29,400
Lotus FREELANCE V3.1	70%引	——	——
Lotus 1-2-3/WINDWS R1.0J	80%引	98,000	19,600
M.PROキット	70%引	54,800	16,440
MET's Staffsale	70%引	50,000	15,000
MIFES Ver5	60%引	——	——
MIFES/2 Ver1.0	80%引	58,000	11,600
MIFES-AX Ver4.0	80%引	48,000	9,600
MS-WORKS V2.5	50%引	——	——
各種 MS-DOS 旧バージョン	——	——	2,000より
N88-日本語BASICコンパイラ(Ver6.0)	60%引	——	——
NEW BASIC/98(Bツリーファイルサーバー)	70%引	38,000	11,400
NEW BASIC/98(ISAMパッケージ)	70%引	38,000	11,400
NEW CLIP(顧客台帳)	60%引	28,000	11,200
ninja4〈忍者〉	60%引	35,000	14,000
ninjaプリント	60%引	——	——
P.1	60%引	——	——
PARA DOX	80%引	97,000	19,400
PCA会計 V2 システムC	60%引	198,000	79,200
PCR-ENGLISH カスタム V1.0	80%引	97,000	19,400
Press VISION	70%引	29,800	8,940
Quick Basic V4.5	60%引	——	——
RUN/MASM	60%引	28,800	11,520
Text Writer	70%引	58,000	17,400
The Card3+	60%引	48,000	19,200
The Card3+プリント	60%引	——	——
Tmd顧客管理	60%引	——	——
VJE-γ V2.2	90%引	38,000	3,800
VP-Planner	70%引	36,000	10,800
WEST SIDE PC-PACK	60%引	——	——
WORDSTAR-NOTE	70%引	68,000	20,400
ZERO〈ゼロ〉EX	70%引	52,000	15,600
アシストパック	60%引	29,100	11,640
アシストアート	50%引	9,700	4,850
アシストカード	50%引	9,700	4,850
アシストカルク	50%引	9,700	4,850
アシストコール	50%引	9,700	4,850
アシストネーム	50%引	——	——
アシストパック TYPE A	50%引	——	——
アシストメイト	50%引	9,700	4,850
アシストレター	50%引	9,700	4,850
アシストワード	60%引	9,700	3,880
エクセル For WINDWS Ver3.1	60%引	98,000	39,200
エコロジー2	70%引	28,000	8,400
オーシャノグラフィー2	70%引	——	——
オールインワンNOTE	60%引	——	——
オンタイム	80%引	98,000	19,600
かんたん顧客管理	80%引	39,800	7,960
こたつみかん V2	60%引	——	——
サイクロン Expressα	80%引	165,000	33,000
サイクロンアニメキット	60%引	5,000	2,000
ザ・ノートン・コマンダー Ver3.0	60%引	——	——
セレックス Windows	70%引	——	——
テラTOWNS	70%引	32,000	9,600
テラV	60%引	32,000	12,800
ディスク 整形外科	70%引	28,000	8,400
ディスクで学ぶBASIC	80%引	——	——
ディスクで学ぶMS-DOS	80%引	——	——
ディスクで学ぶマルチプラン	80%引	——	——
データバンク集(ビジネスホテル編)	60%引	——	——
デラックスペイントII	70%引	36,000	10,800
ノストラダムス98	70%引	——	——
ハイパー家計簿	70%引	——	——
ハイパー住所録	70%引	——	——
パソコン博士の算数ドリル(FMタウンズ)	50%引	48,000	24,000
パワーグラフ	60%引	19,400	7,760
パワーサーチ	60%引	19,400	7,760
フュージョン	70%引	39,000	11,700
フリーカード ndI	60%引	19,000	7,600
プリント ロゴ	60%引	20,000	8,000
まいと〜く	60%引	——	——
まいと〜く Light	60%引	——	——
マイクロソフト EXCEL(WIN)V3.1	60%引	98,000	39,200
マイクロソフト マルチプラン V4.1	50%引	68,000	34,000
マイクロソフトC V6.0	50%引	——	——
マイクロソフトチャート Ver3.1	60%引	——	——
マイクロソフトワークス	50%引	——	——
マルチスクリーンエディタ RED2	60%引	——	——
やりくり上手	60%引	——	——
リカルク(98用表計算)	80%引	——	——
ワープロ・コラージュ	70%引	58,000	17,400
一太郎 dash	50%引	39,000	19,500
一太郎 Ver4.3	50%引	58,000	29,000
一太郎 Ver4(FMR/FMタウンズ)	70%引	68,000	20,400
環境美化委員会	60%引	19,800	7,920
記帳面	60%引	59,800	23,920
桐 Ver2	70%引	98,000	29,400
桐 Ver3	60%引	98,000	39,200
御用松(初級編)	60%引	15,000	6,000
三代目大番頭 Ver3	60%引	280,000	112,000
次郎の贈り物	60%引	12,800	5,120
商管S V2 システムD	60%引	130,000	52,000
商魂S V2 システムD	60%引	150,000	60,000
松 Ver5	60%引	68,000	27,200
青色申告会計 弥生	60%引	80,000	32,000
創文 α	80%引	62,000	12,400
大福帳 ATOK版	60%引	78,000	31,200
伝票上手	60%引	28,000	11,200
二代目大番頭データコンバータ	90%引	——	——
日本語BASICコンパイラ Ver5.0	60%引	——	——
筆まめ V2	60%引	——	——
文麗	70%引	18,000	5,400
毛筆あてなJR	60%引	——	——
毛筆レター	60%引	18,000	7,200
毛筆わーぷろ SR4.0	80%引	75,000	15,000
弥生・販売管理3	50%引	80,000	40,000
遊・名人 Ver5(コーパス)	60%引	36,000	14,400
蘭98(管理工学研究所)	70%引	25,000	7,500

10/20現在の新品ソフトの在庫処分特価です。在庫品切れの際はご容赦ください。
なお、在庫切れの場合はメーカーより取寄せとなりますので上記の処分特価とは販売価格が異なります。

在庫限定ですのでお早めにお申込み下さい。品切れの際はご容赦下さい。

通信販売の詳しいお申し込み方法 ★まずはお電話をおかけ下さい

(当社広告の1ページ目〜7ページ目まですべてに対応)

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

東京03(3463)4455/大阪06(364)1258
福岡092(751)3901/仙台022(261)0929

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

●現金書留の送り先　〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

(株)日本マイコン流通センター　☎03-3463-4455(代)

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の5口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●振込先
(第一勧業銀行 渋谷支店 普2870068)(大和銀行 渋谷支店 普6400197)
(住友銀行 渋谷東口支店 普1133110)　(あさひ銀行 渋谷支店 普451454)

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。●郵便振替口座 東京6-168261

➡ 当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

◎ご注意=代金を現金書留や、お振込などでご送金いただく際は、おつりのないように、お送り下さい。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡ 手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間〜1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。(消費税3%を加える事をお忘れなく)

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。03-3463-4454までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。

④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

分割払い取扱い提携会社　オリックスクレジット　日本信販　JACS　オリエント　東総信

カード取扱い提携会社　アメックス　JCB　VISA　UC　DC　日本信販　JACS

ショッピングプロテクト

当社でお求めの商品(5万円以上のもの)高〜い修理代がぜ〜んぶ無料

アフター万全「安心の総合保険つき!」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK!もちろん盗難や火災でも安心!



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。(但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。)

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

パソコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて 全国ネットであなたのパソコンを

高価買取・下取

98、88、286、X68K、4,000文字モニター、漢字プリンター 特に高く買います。



中古→中古
中古→新品
買換え自由

高価引き取り期間中!!（12/12まで）

買取品・下取品をお送り頂く際は、お近くの宅急便取扱店又は郵便局より送品して下さい。ご希望の方は当社より宅急便の会社にお宅まで取りに行かせることも出来ます。（送料はお客様負担です）

注意 下取品や買取品の送り方が不明の方はお気軽にお電話にてお問合せ下さい。当社よりご説明させていただきます。

お近くの方は渋谷駅前店 吉祥寺店へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。（印鑑と身分証明書をお持ち下さい）

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にお送り下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター　ベーマガ MK係
03-3463-4455㈹

（18才未満の方は、保護者の方にお話ししたうえで、お送り下さい。）

今月の買換えお奨め例

デスクトップモデル買い換え推奨例

購入品 / 下取品	FMタウンズII HR20	FMタウンズII UR20	PC-9801 BX/U2	Mac LC520	PC-9821 Ap/U2	PC-9821 As/U2	PC-9821 Ae/U2	PC-9821 Ce/S2
FMタウンズモデル2F	¥114,000 ¥4,100×36	¥141,000 ¥5,100×36	¥90,000 ¥3,200×36	¥223,000 ¥8,000×36	¥305,000 ¥11,000×36	¥244,000 ¥8,800×36	¥203,000 ¥7,300×36	¥303,000 ¥10,900×36
FMタウンズII CX20	¥ 99,000 ¥3,500×36	¥126,000 ¥4,500×36	¥75,000 ¥3,800×24	¥208,000 ¥7,500×36	¥290,000 ¥10,400×36	¥229,000 ¥8,200×36	¥188,000 ¥6,800×36	¥288,000 ¥10,400×36
PC-9801FA2	¥ 74,000 ¥3,700×24	¥101,000 ¥3,600×36	¥50,000 ¥4,700×12	¥183,000 ¥6,600×36	¥265,000 ¥9,500×36	¥204,000 ¥7,300×36	¥163,000 ¥5,800×36	¥263,000 ¥9,500×36
PC-9801DA2	¥ 99,000 ¥3,500×36	¥126,000 ¥4,500×36	¥75,000 ¥3,800×24	¥208,000 ¥7,500×36	¥290,000 ¥10,400×36	¥229,000 ¥8,200×36	¥188,000 ¥6,800×36	¥288,000 ¥10,400×36
PC-9801RA21	¥104,000 ¥3,700×36	¥131,000 ¥4,700×36	¥80,000 ¥4,000×24	¥213,000 ¥7,700×36	¥295,000 ¥10,600×36	¥234,000 ¥8,400×36	¥193,000 ¥6,900×36	¥293,000 ¥10,600×36
PC-9801DX2	¥109,000 ¥3,900×36	¥136,000 ¥4,900×36	¥85,000 ¥4,300×24	¥218,000 ¥7,800×36	¥300,000 ¥10,800×36	¥239,000 ¥8,600×36	¥198,000 ¥7,100×36	¥298,000 ¥10,700×36
CZ-601C	¥114,000 ¥4,100×36	¥141,000 ¥5,100×36	¥90,000 ¥3,200×36	¥223,000 ¥8,000×36	¥305,000 ¥11,000×36	¥244,000 ¥8,800×36	¥203,000 ¥7,300×36	¥303,000 ¥10,900×36
PC-286C	¥119,000 ¥4,300×36	¥146,000 ¥5,200×36	¥95,000 ¥3,400×36	¥228,000 ¥8,200×36	¥310,000 ¥11,200×36	¥249,000 ¥9,000×36	¥208,000 ¥7,500×36	¥308,000 ¥11,100×36
Macカラークラシック（4M/HD80）	¥109,000 ¥3,900×36	¥136,000 ¥4,900×36	¥85,000 ¥3,000×36	¥218,000 ¥7,800×36	¥300,000 ¥10,800×36	¥239,000 ¥8,600×36	¥198,000 ¥7,100×36	¥298,000 ¥10,700×36
下取機種	差額（税別） クレジット例（税込）	差額（税別） クレジット例（税込）	差額（税別） クレジット例（税込）	差額（税別） クレジット例（税込）	差額（税別） クレジット例（税込）	差額（税別） クレジット例（税込）	差額（税別） クレジット例（税込）	差額（税別） クレジット例（税込）

ノートパソコン買い換え推奨例

購入品 / 下取品	PC-9821 Ne	PC-9801 NX/C	PC-9801 NS/R	PC-486 NASC2	PC-486 NASX2	PC-486 NAS2	PC-386 NARX2	FMR-50 NL
PC-9801NA/C	¥268,000 ¥9,700×36	¥118,000 ¥4,200×36	¥2,000 お返しします	¥205,000 ¥7,400×36	¥109,000 ¥3,900×36	¥35,000 ¥3,300×12	¥68,000 ¥6,500×12	¥2,000 お返しします
PC-9801NC	¥348,000 ¥12,500×36	¥198,000 ¥7,100×36	¥78,000 ¥3,900×24	¥285,000 ¥10,300×36	¥189,000 ¥6,800×36	¥115,000 ¥4,100×36	¥148,000 ¥5,300×36	¥78,000 ¥3,900×24
PC-9801NS/T	¥363,000 ¥13,100×36	¥213,000 ¥7,700×36	¥93,000 ¥3,300×36	¥300,000 ¥10,800×36	¥204,000 ¥7,300×36	¥130,000 ¥4,700×36	¥163,000 ¥5,800×36	¥93,000 ¥3,300×36
PC-9801NS/E	¥373,000 ¥13,500×36	¥223,000 ¥8,000×36	¥103,000 ¥3,700×36	¥310,000 ¥11,200×36	¥214,000 ¥7,700×36	¥140,000 ¥5,000×36	¥173,000 ¥6,200×36	¥103,000 ¥3,700×36
PC-9801NS	¥388,000 ¥14,000×36	¥238,000 ¥8,600×36	¥118,000 ¥4,200×36	¥325,000 ¥11,700×36	¥229,000 ¥8,200×36	¥155,000 ¥5,600×36	¥188,000 ¥6,800×36	¥118,000 ¥4,200×36
PC-386NAR2	¥363,000 ¥13,100×36	¥213,000 ¥7,700×36	¥93,000 ¥3,300×36	¥300,000 ¥10,800×36	¥204,000 ¥7,300×36	¥130,000 ¥4,700×36	¥163,000 ¥5,800×36	¥93,000 ¥3,300×24
PC-386NWR2	¥373,000 ¥13,500×36	¥223,000 ¥8,000×36	¥103,000 ¥3,700×36	¥310,000 ¥11,200×36	¥214,000 ¥7,700×36	¥140,000 ¥5,000×36	¥173,000 ¥6,200×36	¥103,000 ¥3,700×36
PC-386NW2	¥378,000 ¥13,600×36	¥228,000 ¥8,200×36	¥108,000 ¥3,900×36	¥315,000 ¥11,400×36	¥219,000 ¥7,900×36	¥145,000 ¥5,200×36	¥178,000 ¥6,400×36	¥108,000 ¥3,900×36
PC-286Book-STD	¥393,000 ¥14,200×36	¥243,000 ¥8,700×36	¥123,000 ¥4,400×36	¥330,000 ¥11,900×36	¥234,000 ¥8,400×36	¥160,000 ¥5,700×36	¥193,000 ¥6,900×36	¥123,000 ¥4,400×36
下取機種	差額（税別） クレジット例（税込）	差額（税別） クレジット例（税込）	差額（税別） クレジット例（税込）	差額（税別） クレジット例（税込）	差額（税別） クレジット例（税込）	差額（税別） クレジット例（税込）	差額（税別） クレジット例（税込）	差額（税別） クレジット例（税込）

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日～10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。

《無料見積申込書》の送り先

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階　㈱日本マイコン流通センター 無料見積 係

キリトリ線

《無料見積申込書》

年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種（新品）			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年　月	職業		年令　才	購入方法 現金・クレジット	分割の場合の希望額 月々　円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。　ベーマガ 12月号

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告3P目をごらん下さい。

あなたのパソコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK!

新装オープン! 早いもの勝ち

高価下取・買取期間中!! 12/12まで

買取は即、現金を支払います。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00〜PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
・配達日指定
・時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①2〜60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済(2〜4回払)
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。
ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積りや当社カタログ請求もお気軽に!! 全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

中古 新品 の 組合せ は 自由!

NEC PC-9801T-F5

中古品 ¥1,150,000の品



特価 ¥198,000

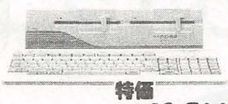
- カラー液晶ラップトップパソコン
- キーボード着脱可能、小スペースデスクトップの利用に最適
- 40メガHDD内蔵
- 3.5"FD×2基搭載
- 98用標準スロット装備

回数	1回目	2回目以降
18回	¥13,531	¥13,000
24回	¥10,389	¥10,100
36回	¥ 9,484	¥ 7,100

クレジット表は、消費税込の価格です

NEC PC-98DO

中古品 定価¥298,000



特価 ¥69,800

- 5"FD×2基搭載
- FM音源内蔵
- 1台2役、98(VM11)&88(MA2)

回数	1回目	2回目以降
10回	¥8,524	¥7,800
15回	¥6,681	¥5,300
24回	¥5,054	¥3,500

クレジット表は、消費税込の価格です

NEC PC-9801VM2

中古品 定価¥415,000



特価 ¥35,800

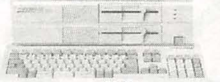
- 5"2HDタイプFD×2基搭載
- BASICの勉強など初心者に最適な超低価格98パソコン

回数	1回目	2回目以降
6回	¥6,771	¥6,500
10回	¥4,377	¥4,000
18回	¥3,305	¥2,300

クレジット表は、消費税込の価格です

NEC PC-88VA2

中古品 定価¥298,000



特価 ¥55,800

- 5"(2HD、2D)×2FDドライブ搭載
- 16ビット高速CPU装備
- ADPCMサンプリング機能付
- ステレオ対応FM音源搭載

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,210	¥10,200
12回	¥ 5,784	¥ 5,300
24回	¥ 3,994	¥ 2,800

クレジット表は、消費税込の価格です

エプソン PC-286C-STD

¥168,000の品



特価 ¥55,800

- 80286CPU搭載32ビットパソコン
- 本体とフルキーボードを一体化、省スペースを実現
- 3.5"FDDを2基搭載、FM音源搭載

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,210	¥10,200
12回	¥ 5,784	¥ 5,300
24回	¥ 3,994	¥ 2,800

クレジット表は、消費税込の価格です

セール商品特価表 11/8以降フェアー期間限定 販売予定特価表 (表の他にも多数在庫あります。)

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC N5200モデル07(N5261-11B、8"FD×1、20メガHDD内蔵)	930,000	18,000
NEC N5200モデル07AD I(N5261-24、8"FD×2、386SX/16MHz)	――	28,000
NEC N5200モデル07ADII(N5261-27、8"FD×1、40メガHDD内蔵)	――	55,800
NEC PC9801T/F5(カラーTFT液晶、386SX/20MHz、40メガHDD内蔵)	1,150,000	198,000
NEC PC9821Ne(i486SX/33MHz、カラー液晶ノート、640×400/480対応)	588,000	389,000
NEC PC9801NA120/C(i486SX/20MHz、カラー液晶ノート、120メガHDD内蔵)	638,000	298,000
NEC PC9801NA40/C(i486SX/20MHz、カラー液晶ノート、40メガHDD内蔵)	588,000	278,000
NEC PC-9801NA/C(i486SX/20MHzCPU、98ノート、カラー液晶)	498,000	258,000
NEC PC-9801NA(i486SX/20MHzCPU、98ノート)	348,000	168,000
NEC PC9801NX/C120(i486SX(J)20MHz、98カラーノート、120メガHDD内蔵)	548,000	298,000
NEC PC-9801NX/C(i486SX(J)/20MHzCPU、98ノート、カラー液晶)	438,000	258,000
NEC PC-9801NC(32ビット98ノート、カラー液晶)	598,000	198,000
NEC PC-9801NS/R(98Note NS/R)	288,000	138,000
NEC PC-9801NS/T(98Note NS/T)	288,000	118,000
NEC PC-9801NS/L(98Note NS/L)	288,000	108,000
NEC PC-9801NS/E(98Note NS/E)	278,000	108,000
NEC PC-9801NS(98Note)	298,000	89,800
NEC PC-9801N(98Note)	248,000	59,800
NEC PC-98XLモデル2	575,000	45,800
NEC PC-98XLダブル(40メガHDD内蔵、ハイレゾ対応)	988,000	89,800
NEC PC-98XLダブル(40メガHDD取外し済み、ハイレゾ対応)	988,000	69,800
NEC PC-9821As/U7(98MATE、100メガHDD内蔵)	――	268,000
NEC PC-9821Ae/M2(98MATE)	372,000	208,000
NEC PC-9801FA2(FA/U2)	468,000	138,000
NEC PC-9801FS2(FS/U2)	348,000	108,000
NEC PC-9801FX2(FX/U2)	278,000	95,800
NEC PC-9801DA2(32ビット)	44,800	118,000
NEC PC-9801RA21(32ビット)	498,000	118,000
NEC PC-9801RA5(32ビット、40メガHDD内蔵)	736,000	125,000
NEC PC-9801RS21	398,000	89,800
NEC PC-9801RX21	338,000	79,800
NEC PC-9801RX2	398,000	75,000
NEC PC-9801VX21	433,000	65,800
NEC PC-9801VX2	433,000	55,800
NEC PC-9801VM11	328,000	49,800
NEC PC-9801VM21	390,000	45,800
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥3,000有り)	415,000	35,800
NEC PC-9801VF2(別売り256K-RAM¥3,000有り)	348,000	25,800
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM¥5,000有り)	415,000	29,800
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM¥5,000有り)	398,000	24,800
NEC PC-9801CV21(CRT一体型、FM音源搭載)	355,000	98,000
NEC PC-9801UV11(FM音源搭載)	218,000	59,800
NEC PC-9801UV2(FM音源搭載)	318,000	45,800
NEC PC-9801UX21(FM音源搭載)	348,000	59,800
NEC PC-9801U2(FM音源搭載)	298,000	25,000
NEC PC-98DO	298,000	69,800
NEC PC-98DO+	278,000	79,800
NEC PC88VA2(ステレオFM音源内蔵)	298,000	55,800
NEC PC-88VA	298,000	39,800
NEC PC-8801MC2(CD-ROM標準装備)	199,000	39,800
NEC PC-8801MR	238,000	26,800
NEC PC-8801MH	208,000	25,800
NEC PC-8801FA	168,000	19,800
NEC PC-8801FE(家庭用TV(ビデオ入力端子付)に接続できます)	129,000	29,800
NEC PC-8801FE2(家庭用TV(ビデオ入力端子付)に接続できます)	119,000	39,800
NEC PC-8801FH30	168,000	19,800
NEC PC-8801FR30	178,000	17,800
NEC PC-8801FR20	148,000	12,800
NEC PC-8801SR30	258,000	21,800
エプソン PC-486GR-Super5(2)(i486/50MHz、ハイレゾ標準)	468,000	198,000
エプソン PC-486GF3	373,000	128,000
エプソン PC-486GF5(GF2)	348,000	118,000

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
エプソン PC-486P2	278,000	108,000
エプソン PC-386GE3	323,000	89,800
エプソン PC-386GE5(GE2)	298,000	79,800
エプソン PC-386NoteARX2(カラー液晶ノートパソコン)	398,000	198,000
エプソン PC-386NoteAR2	288,000	118,000
エプソン PC-386NoteWR2	278,000	105,000
エプソン PC-386NoteW2	278,000	94,800
エプソン PC-386NAE1X(ハーモニーセットX、40メガHDD内蔵)	394,000	138,000
エプソン PC-386NoteAE1	238,000	105,000
エプソン PC-386NoteA	268,000	89,800
エプソン PC-386BOOK・L(32ビット、BOOK型)	378,000	89,800
エプソン PC-286BOOK-STD(BOOK型)	258,000	79,800
エプソン PC-286LE-H40(ラップトップ、40メガHDD内蔵)	593,000	79,800
エプソン PC-286VG-STD	268,000	69,800
エプソン PC-286VF-STD	298,000	69,800
エプソン PC-286VE-STD	298,000	69,800
エプソン PC-286LP-STD(プリンター内蔵、液晶モニター付ラップトップ)	298,000	69,900
エプソン PC-286C-STD(PC-Club)	168,000	55,800
東芝 J3100SS-001(ダイナBOOK)	198,000	48,000
東芝 J3100SX-001(ダイナBOOK286)	258,000	79,800
東芝 J3100SX-001VW(ダイナBOOK386V)	328,000	128,000
東芝 J3100GT-002(ラップトップ、2FDD仕様)	498,000	54,800
東芝 J3100GT-002A(ラップトップ、2FDD仕様)	498,000	59,800
東芝 ダイナブックEZ(J31EZ001)	248,000	108,000
シャープ CZ-600C(X68000)	369,000	49,800
シャープ CZ-601C(X68000AEC)	319,800	59,800
シャープ CZ-602C(X68000Expert)	356,000	64,800
シャープ CZ-603C(X68000Expert II)	338,000	79,800
シャープ CZ-604C(X68000Super)	348,000	99,800
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399,800	69,800
シャープ CZ-612C(X68000Expert-HD)	466,000	99,800
シャープ CZ-634C(X68000XVI)	368,000	128,000
シャープ CZ-652C(X68000Pro)	298,000	45,800
シャープ CZ-653C(X68000Pro II)	285,000	65,800
シャープ CZ-674C(X68000Compact-XVI)	298,000	118,000
シャープ CZ856C(X1ターボII)	178,000	22,800
シャープ CZ-870C(X1ターボIII)	168,000	26,800
シャープ MZ-2521(3.5"×2FD、データレコーダー内蔵)	198,000	29,800
富士通 FMR-CARD(990g、8時間作動、新品限定品)	238,000	69,800
富士通 FMR-30BX-A(トランスポータブル、FDタイプ、JIS)	268,000	45,800
富士通 FM-TOWNSマーティ	98,000	55,800
富士通 FM-TOWNSモデル2本体	398,000	37,800
富士通 FM-TOWNSモデル2F本体	378,000	45,800
富士通 FM-TOWNSモデル2H本体(40メガHDD内蔵)	548,000	69,800
富士通 FM-TOWNSモデル20F本体	323,000	55,800
富士通 FM-TOWNSモデル40H本体(40メガHDD内蔵)	473,000	85,800
富士通 FM-TOWNSモデル80H本体(80メガHDD内蔵)	623,000	99,800
富士通 FM-TOWNS II CX20本体	333,000	108,000
富士通 FM-TOWNS II UX20(CRT一体型)本体	288,000	119,000
富士通 FM-TOWNS II UG20(CRT一体型)本体	268,000	159,000
富士通 FM-TOWNS II UR20(CRT一体型)本体	288,000	169,000
富士通 FM-TOWNS II HR20本体	328,000	139,000
富士通 FM-16β-FD	400,000	24,800
富士通 FM-New7	99,800	4,800
富士通 FM77AV1	128,000	11,800
富士通 FM77AV40	228,000	19,800
富士通 ファコム9450ΛmkII本体(F9451SS12)	425,000	10,000
富士通 ファコム9450ΛmkII本体(F9451SD12)(20メガHDD内蔵)	625,000	19,800
富士通 ファコム9450ΣmkII本体(F9452SD12A)(20メガHDD内蔵)	790,000	29,800
三菱 マルチ16IV(MP-1655-B20)+MP-205GM(モノクロモニター)	――	15,000
沖電気 IF-800シリーズ各種(本体、CRT他)	――	10,000より
アップル マッキントッシュII cx(20メガRAM/HDD80メガ)	――	89,800
アップル マッキントッシュLC II(4メガRAM/FDモデル)	――	35,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
MSXシリーズ 各種		
パナソニック FS-A1ST(MSXturbo-R、ワープロ機能付)	87,800	45,800
パナソニック FS-A1GT(MSXturbo-R、ワープロ機能付)	99,800	49,800
パナソニック FS-A1WSX(MSX2+、3.5"FDD搭載)	69,800	35,800
パナソニック FS-A1WX(MSX2+、3.5"FDD搭載、ワープロソフト付)	69,800	29,800
パナソニック FS-A1F(MSX2、3.5"FDD搭載)	54,800	22,800
パナソニック FS-A1mk2(MSX2)	29,800	12,800
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	9,800
SONY HB-T7(MSX2、1200ボーモデム内蔵)	59,800	19,800
SONY HB-F1(MSX2)	32,800	9,800
SONY HB-F1XD(MSX2、3.5"FDD搭載)	54,800	22,800
SONY HB-F1XDJ(MSX2+、3.5"FDD搭載)	69,800	29,800
三洋 PHC-70FD(MSX2+、3.5"FDD搭載)	64,800	27,800
三洋 PHC-70FD2(MSX2+、3.5"FDD×2搭載)	87,800	35,800
ビクター HC-95(MSX2、3.5"FDD×2搭載、スーパーインポーズ機能)	198,000	39,800
各社 MSX、MSX2、MSX2+、MSXturboR 多数	――	5,000より
シャープ PA-6100(電子翻訳手帳)	14,800	4,800
シャープ PA-9500(電子手帳)	48,000	19,800
シャープ PA-9550(電子手帳)	59,000	24,800
IBM および PC/AT互換 パソコン本体		
IBM JX-5(5511-JX5、ジャンク品、ドライブ不良)	398,000	5,000
IBM 5541-J06(3.5"2DD1FD&10メガHDD、80286/8MHz)	――	19,800
IBM 5541-P08(3.5"2HD1FD&20メガHDD、カラー対応、16ビット)	1,015,000	22,800
IBM 5541-P19(3.5"2DD1FD&30メガHDD、カラー対応、16ビット)	――	25,800
IBM 5551-D03(8086/8MHz)	――	9,800
IBM 5551-T0A(32ビット、80386-20MHz、ドライブ不良、ジャンク品)	――	25,800
IBM 5561-H08(80286/8MHz、20メガHDD、カラー対応)	――	19,800
IBM 5571-T0A(60メガHDD内蔵、3.5"×1、タワー)	――	69,800
IBM 8570-121(PS/2モデル70、i386DX/20MHz、3.5"FD、120メガHD)	――	79,800
ゲーム基盤		
セガ クラッチヒッター	――	7,800
セタ スーパーリアル麻雀PII	――	5,800
ナムコ 源平討魔伝	――	7,800
ワープロ		
NEC 文豪キャリーワード(PWP-50CW、携帯用ワープロ、プリンター別売)	99,800	29,800
富士通 オアシスポケットJ(システム手帳機能内蔵、ポケットサイズ、新品)	128,000	49,800
富士通 オアシス30AXII(J)(3.5"FD×2、56ピン印刷、B4可)	228,000	59,800
富士通 オアシス30AD(S)(親指シフト、携帯ワープロ、3.5"FD)	158,000	39,800
富士通 オアシス30AD-EX(J)(JIS、携帯、3.5"FD、液晶)	168,000	49,800
富士通 オアシス100F(CRT、親指シフト、ビジネス仕様、プリンターセット)	――	35,800
三洋 SWP-M2	――	17,800
東芝 JW-2F(トスワード)	448,000	19,800
東芝 JW-88FX(液晶、56ピン熱転写、3.5"FD)	165,000	49,800
東芝 JW-500(トスワード500、3.5"&5"&CRT)	――	19,800
シャープ WD-652(12"CRT、48ドットカラー熱転写、B4対応)	198,000	55,800
ハードディスク・フロッピーディスク 等		
ICM FT-120DB(120メガHDD、98用SCSI I/F付)	118,000	34,800
ICM HC-135ES(135メガHDD、98用SCSI I/F付)	188,000	37,800
ICM INNTER120A(98MATE用内蔵IDE、120メガHDD)	53,800	15,800
ICM INNTER135ES(98RA21用内蔵SCSI、135メガHDD)	178,000	35,800
ICM MO-7616(5インチ光磁気ディスク、300メガ)	498,000	128,000
ICM MT-4045(40メガストリーマー)	250,000	12,800
ICM Pack SE-200(98NS/E、T、NA、NX、Ne、MULT、US用200メガHDD)	138,000	44,800
ICM SR-80(80メガHDD、98用SASI I/F付)	168,000	27,800
ITEC IT-MJ4(40メガ、98用SASI I/F付)	128,000	19,800
NEC PC9801-E34(PC98note用内蔵20メガHDD)	100,000	7,800
NEC CD-ROM2システム(PCエンジン用CD-ROMドライブ+I/Fセット)	57,800	14,800
NEC PC-HD100R(100メガ、98用SCSI I/F付、新品限定)	128,000	39,800
NEC PC-HD170RB2(170メガ、98用SCSI I/F付、新品限定)	107,000	59,800
NEC PC9801B-37(98FELLOW用内蔵120メガHDD、新品限定)	70,000	25,800
NEC PC9881(8"2D 2ドライブ)	388,000	12,800
NEC PC98H81(8"2D 1ドライブ+10メガハードディスク)	530,000	16,800
SONY HBD-F1(MSX2用外付け3.5"FDDドライブ)	36,800	19,800

業界最長 中古パソコン 永久保証

(メーカー保証内容とは異ります)

業界唯一 ショッピングプロテクト

不注意の事故や盗難でも安心!!
(50,000円以上の品)

永久買取保証

(当社でお求めの品はいつでも買取りします。)

高価下取

(お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。中古も新品もOKです!)

分割払いも大歓迎!!

2〜60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
ボーナス月のみの払い
半年先からの支払スタートもOK!

簡単申込

各社カードも利用できます

アメックス JCB VISA UC DC 日本信販 JACS

中古パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
2回から60回まで

- 全品リフレッシュ
- 検査済メーカータイアップ保障で安心
- 新品と組合せOK!
- 夏・冬ボーナス2回払いOK!
- ボーナス月のみの支払もOK!(ボーナス4回払、6回払)
- ボーナス一括払いOK!

業界初のショッピングプロテクト

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥50,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥50,000未満の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
▶〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
㈱日本マイコン流通センター
下取品や修理申込品などの商品は、
▶〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
㈱日本マイコン流通センター 渋谷店
又は、▶〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店
へお送り下さい。尚、お電話はすべて03(3463)4455(大代表)でOK!

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告3P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

富士通 FM-TOWNSモデル2

中古品　定価￥398,000

【超特価限定20台】



特価 ￥37,800

- CD-ROM搭載、人気マルチメディアパソコン
- タウンズシステムソフト(中古)サービス中!
- ゲーム、教育、ビジネス、CD写真集など多数のCD-ROMソフトが発売されています。

回数	1回目	2回目以降
6回	￥6,965	￥6,900
10回	￥4,833	￥4,200
20回	￥3,753	￥2,200

クレジット表は、消費税込の価格です

SONY HB-F1XV〔MSX2+〕

中古品　￥69,800の品



限定5台

特価 ￥30,000

- 3.5インチFD搭載
- 家庭用TV(ビデオ入力端子付)にそのまま接続できます。
- FM音源/漢字ROM搭載

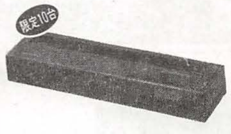
回数	1回目	2回目以降
3回	￥10,891	￥10,700
6回	￥ 5,908	￥ 5,400
10回	￥ 4,136	￥ 3,300

クレジット表は、消費税込の価格です

東芝 PWS-5271A

中古品　定価￥58,000

限定10台



- ダイナブックシリーズ用熱転写漢字プリンター
- 接続ケーブル付属

現金特価 ￥21,800

NEC PC-8851

中古品　定価￥55,800

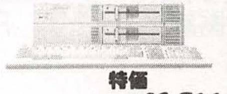


- PC9801対応モノクロ4000文字モニター
- 12 サイズで省スペース設計
- 目に優しい白黒表示

現金特価 ￥5,800

エプソン PC-286VF-STD

中古品　定価￥298,000



特価 ￥69,800

- 5"(2HD、2DD)×2FDドライブ搭載
- PC9801シリーズのソフトが動作します。
- PC9801RX2モデルと同等の性能です。

回数	1回目	2回目以降
6回	￥13,067	￥12,700
10回	￥ 8,524	￥ 7,800
20回	￥ 4,316	￥ 4,200

クレジット表は、消費税込の価格です

新装オープン超特価激安フェアー限定品(当店推奨品)

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
アクセル AHD-1040-1(98VM11、ES2等内蔵40メガHDD)	148,000	19,800
エース電子 AH-80AR(PC386NAE/NAR用内蔵80メガHDD)	――	32,800
エニックス EFX-100G(タウンズ用100メガHDD)	118,000	33,800
エプソン PCNTHD20(エプソンNote/Book等用内蔵20メガHDD)	100,000	7,800
エレコム EH-170EX-B(170メガHDD、98用バスマスターSCSI I/F付)	129,800	37,800
エレコム EH-210EX-D(210メガHDD、98用SCSI I/F付)	149,800	44,800
エレコム EHB-120B(98FELLOW用120メガ内蔵HDD)	49,800	16,800
エレコム EN-80(98Note用内蔵80メガ)	118,000	24,800
キャラベル エプソンノートパソコン用内蔵20メガHDD	78,000	6,800
キャラベル AV-125SXE(98NS/E、T、NC用内蔵125メガHDD)	138,000	29,800
システムサコム HD-45T(モッキンバード、FMタウンズ対応40メガハードディスク)	180,000	24,800
シャープ CZ-6FD5(X68用5インチ2HD2ドライブFDD)	99,800	39,800
ニューテック NT-100-55NB(100メガHDD、98用SCSI I/F付)	188,000	32,800
ランド LDS-3W(98用外付け3.5"×2ドライブ)	92,000	24,800
ランド LDS-5UV-N(98Note用外付け5インチ1ドライブFDD)	78,000	19,800
ロジテック LHD-S100NJ(PC98用100メガHDD、SCSI I/F付)	128,000	32,800
東芝 J31HDP08(ダイナブックV486E他用内蔵80メガHDD)	70,000	39,800
日本テクサ DASH-EX60S(PC286V/386V用内蔵60メガHDD)	148,000	24,800
日本テクサ Station240LBS(240メガHDD、98用SCSI I/F付)	158,000	45,800
日本テクサ TRUST-EX80SII(98RA21用内蔵80メガHDD)	198,000	25,800
日本テクサ TRUST-NE80(98Note用内蔵80メガHDD)	112,000	24,800
富士通 FMHD-0401G(FMタウンズ対応40メガハードディスク)	238,000	24,800
緑電子 びるとN40(98Note用内蔵40メガHDD)	98,000	15,800
緑電子 びるとN80(98Note用内蔵80メガHDD)	57,000	24,800
漢字プリンター		
NEC PC-8825(80桁、24ピン、熱転写)	176,000	11,800
NEC PC-PR201/60(136桁、24ピン、カラードット)	135,000	59,800
NEC PC-PR201H2(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	39,800
NEC PC-PR201(136桁、24ピン、ドット)	298,000	34,800
NEC PC-PR101F2(80桁、24、ドット)	138,000	27,800
NEC PC-PR101F(80桁、24、ドット)&シートフィーダー付	158,000	27,800
NEC PC-PR101F(80桁、24、ドット)	158,000	26,800
NEC PC-PR101L(80桁、24、ドット、附属品無し、ピン折れ)	――	5,000
NEC PC-PR150VH(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	38,800
NEC PC-PR150H(80桁、48ピン、カラー熱転写)	84,800	34,800
NEC PC-PR406HS(80桁、24ピン、カラー熱転写、スキャナー機能付)	138,000	55,800
NEC PC-PR406M(24ピン、熱転写)	59,800	25,800
NEC PC-PR405(24ピン、熱転写)	69,800	15,800
NEC NM-9300(80桁、24ピン、ドット)	253,000	14,800
NEC NM-9900(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	29,800
NEC N-5154-32(N5200シリーズ用)	128,000	7,000
NEC N-5263-20(N5200シリーズ用)	――	9,000
NEC N-5263-25A(N5200シリーズ用)	――	12,800
NEC N-5263-26(N5200シリーズ用)	――	15,800
富士通 OAPR-101(オアシス用、24ピン、熱転写、A4縦)	45,000	19,800
富士通 FMPR-201(24ピン、熱転写)	――	19,800
富士通 FMPR-302A(80桁、24ピン、ドット)	128,000	19,800
富士通 FMPR-351(136桁、24ピン、ドット、トラクター標準装備)	250,000	27,800
富士通 MB-27410B(136桁、24ピン、ドット)	300,000	27,800
富士通 MB-27411(80桁、24ピン、ドット)	198,000	17,800
富士通 MB-27411E(80桁、24ピン、ドット)	170,000	19,800
富士通 FMPR204B(80桁、24ピン、カラー熱転写)	80,000	22,800
富士通 FMPR353A(136桁、24ピン、ドット)	138,000	29,800
富士通 F6163-T1(オアシス30AD-EX使用可能、48ピン熱転写)	70,000	24,800
富士通 F9454L5(FACOM9450シリーズ用)	――	15,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
富士通 FP-110FN(A4、24ピン、熱転写、PC or FM用)	49,800	17,800
日本REM PR-B400(136桁、カラー、24ピン、ドット)	98,000	39,800
日本REM PR-40T(タウンズ用136桁、カラードット)	120,000	37,800
シャープ CZ-8PG1(80桁、24ピン、カラードット)	138,000	39,800
シャープ CZ-8PC1(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	25,800
シャープ CZ-8PC3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	65,800	29,800
シャープ CZ-8PC5(80桁、48ピン、カラー熱転写)	96,800	44,800
シャープ CZ-8PC5(80桁、48ピン、カラー熱転写、新品限定)	96,800	49,800
シャープ CZ-8PK2(80桁、9ピン、ドット)	128,000	9,800
シャープ CZ-8PK6(136桁、24ピン、ドット)	159,000	34,800
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット)	138,000	9,800
横河 HP-505J(A4インクジェット、300DPI、インクジェット)	99,800	49,800
エプソン LP-2000(300dpi、A4レーザープリンター)	198,000	89,800
エプソン LP-3000(300dpi、A4レーザープリンター)	254,000	89,800
エプソン IP-130K(136桁、インクジェット)	520,000	19,800
エプソン HG2000PC(136桁、24ピン、インクジェット、ESC/P24-J83)	198,000	55,800
エプソン HG2500(136桁、24ピン、インクジェット)	248,000	37,800
エプソン AP-900PC(80桁、48ピン、カラー、熱転写)	94,800	35,800
エプソン AP-1000MAC(EPSON-LINK付属、カラー熱転写)	116,000	39,800
エプソン VP-85K(80桁、24ピン、ドット)	118,000	29,800
エプソン VP-900PC(80桁、24ピン、カラードット)	128,000	39,800
エプソン VP-2000PC(136桁、24ピン、カラードット)	158,000	49,800
キヤノン LBP-B406(PCモデル、B4レーザープリンター、超特価)	598,000	79,800
キヤノン LBP-8II AJ-2(B4レーザープリンター)	1,320,000	19,800
キヤノン BJ-130J(136桁、バブルジェット式)	198,000	55,800
スター AR-2400(136桁、24ピン、ドット)	188,000	29,800
スター AR-2410(80桁、24ピン、ドット)	114,000	25,800
スター BR-2415(136桁、24ピン、ドット)	94,800	37,800
ブラザー M1024II F(FM用、80桁、24ピン、ドット)	99,800	24,800
ブラザー M1024II P/X(PC用、80桁、24ピン、ドット)	99,800	27,800
スター JR-200CL(136桁、24×48ピン、カラードット、2書体)	134,800	49,800
精工舎 SL-80MK(80桁、24ピン、ドット、PR101準拠)	118,000	14,800
精工舎 GP-550E(80桁、9ピン、18ドット印刷)	119,800	7,500
東芝 PA-7260(パソピア用、136桁、16ドット)	193,000	15,800
東芝 PWS-5266A(J3100用パーソナルプリンター)	58,000	19,800
東芝 PWS-5267A(ダイナブックデュアルモードプリンター2)	138,000	27,800
東芝 PWS-5268A(ダイナブックデュアルモードプリンター3)	168,000	39,800
東芝 PWS-5271A(ダイナブックシリーズ用熱転写)	58,000	21,800
東芝 PR-48(J31DPR02)(48ピン、熱転写)	69,800	29,800
カシオ LCS-2400 TYPE 60(B4レーザープリンター、PC対応)	1,200,000	19,800
カシオ MW-24(MSXシリーズ用24ピン、ワープロプリンター)	39,800	17,800
IBM 5513-100(JX用、感熱プリンター)	45,000	6,800
IBM 5553-B01(PS/55(16ビット)シリーズ用)【限定5台】	――	10,000
IBM 5553-B02(PS/55(32/16ビット)シリーズ用)	280,000	19,800
IBM 5577-B01(PS/55(16ビット)シリーズ用、24ドットビジネスプリンター)	――	25,800
パナソニック FS-PC1(48ピン、カラー熱転写)	59,800	39,800
パナソニック FS-PK1(24ピン、熱転写)	42,800	24,800
パナソニック FS-PW1(ワープロプリンター、熱転写)	49,800	26,800
SONY HBP-F1	49,800	22,800
SONY HBP-F1C(B4縦、24ピン、カラー熱転写、MSX用)	49,800	25,800
渡辺測器 MP-1000(マイプロットII、A3版プロッタプリンタ、本体のみ)	148,000	14,800
プリンター		
NEC PC-8024	148,000	9,800
NEC PC-VC101(カラービデオプリンター、新品同様)	198,000	59,800
NEC PC-PR801(フルカラーイメージプリンター、新品同様)	490,000	158,000

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
エプソン RP-80II(80桁、9ピン、ドット)	89,800	6,800
エプソン SP-80(80桁、9ピン、ドット)	56,800	6,800
エプソン MP-100(136桁、8ピン、ドット)	189,000	5,000
シャープ CZ-8PD2R(80桁、9ピン、ドット)	79,800	8,800
シャープ MZ-1P02(MZシリーズ用、80桁、ドット)	138,000	9,800
ブラザー M-1009(ドット、FM用)	49,800	6,800
スター G-10XPII(80桁、ドット)	74,800	5,800
精工舎 GP-250(A4、ドット)	69,800	3,800
精工舎 GP-700M(80桁、カラードット)	79,800	6,800
日立 MP-1041A(80桁、ドット)	――	3,800
日立 PD-400(B16EXII用、136桁漢字ドット)	258,000	29,800
ディスプレイ		
NEC PC-TV454(4000文字、アナログ、0.35、TV機能付)	102,700	59,800
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	34,800
NEC PC-KD863S(4000文字、アナログ、0.39、スピーカー&チルト台付)	118,000	37,800
NEC PC-8851(4000文字、モノクロ、多少画面焼あり)	55,800	5,800
エプソン CR-5500(ハイレゾ対応)	168,000	42,800
シャープ CU-14FD(4000文字、アナログ、0.31)	79,800	34,800
各社 4000文字対応、デジタルカラーCRT(全品均一特価)	――	15,800
各社 2000文字対応、デジタルカラーCRT(全品均一特価)	――	10,000
SONY CPD-1403(PC/AT用14"0.38ピッチ)	125,000	24,800
富士通 FM-DPC431(FMR用デジタル、0.39、640×400)	89,800	12,800
富士通 FM-DPC432(FMR用デジタル、0.31、640×400)	128,000	15,000
富士通 FMD-PC231D(4000文字、デュアルスキャン)	89,800	32,800
IBM 2414-A04(15"、XGAII対応マルチスキャンモニター、新同)	134,000	49,800
IBM 5550シリーズ用モノクロ12"モニター各種	――	10,000より
IBM 5555-B06(PS/55用15"イエローモニター)	70,000	15,800
その他の周辺機器		
各社 2400ボーパソコン通信モデム	――	9,800より
各社 1200ボーパソコン通信モデム	――	4,800より
NEC SP-2400FAST(2400ボー/半二重、銀行やネットワーク等の接続用)	148,000	7,800
NEC SP-4800FAST(4800ボー/半二重、銀行やネットワーク等の接続用)	198,000	11,800
NEC PC-9801-10(PC9801/E用漢字ROM)	30,000	8,800
NEC PC-9801LV-07(98LV用拡張アダプター)	12,000	7,000
シャープ CZ-8EB3(X1シリーズ用拡張BOX、新品限定)	33,800	9,800
富士通 F6166IS1(オアシス30用ハンディスキャナー)	36,000	16,800
IBM IBM6329(PS/55用A4スキャナー)	――	25,000
ユニテック電子 GX-22(4メガプリンターバッファー)	――	19,800
カシオ CP-100(ハンディコピー)	――	7,800
富士通 FM50NSM128(FMノートブック用ICメモリーカード)	20,000	9,800
富士通 FMSC-201G(26万色ハンディカラースキャナー)	89,800	44,800
富士通 FMT-351(80387数値演算プロセッサー)	120,000	19,800
東芝 JWT-2094D(ルポワープロ通信セット、新品限定)	45,000	19,800
東芝 JWX-2093C(ルポ95シリーズ用自動給紙装置、新品限定)	20,000	9,800
東芝 JWX-2099A(ルポ用外部プリンター接続ケーブル、新品限定)	6,000	3,000
東芝 JWX2093B(ルポ用シートフィーダー)	10,000	5,800
I/O PIO-31SS-1MA(ダイナブック用1メガRAMカード)	31,000	7,800
メルコ PC9801DA、RA、RL他用数値演算コプロセッサー	――	7,000
各社 各種RAMボード及びコプロ	――	処分特価
IBM 各種ボード、周辺機器など	――	処分特価
沖電気 各種ボード、周辺機器など	――	処分特価

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。
また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。

中古在庫数日本一! 安心のアフターサービス

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス!
● ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
アメックス JCB VISA
UC DC 日本信販 JACS

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。
お気軽にお問合せ下さい。

月々￥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヶ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポートセンター
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

中古品代金引換配送もOK!

店内の品全て売ります

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM7:00

通信販売受付センター 日本マイコン流通センター

03(3463)4455 (ヨシココ)

通信販売 送金先

大和銀行 渋谷支店 (普) 6400197
住友銀行 渋谷東口支店 (普) 1133110
第一勧業銀行 渋谷支店 (普) 2870068
あさひ銀行 渋谷支店 (普) 451454
郵便振込口座 東京6-168261
●口座名義/㈱日本マイコン流通センター

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901/仙台受付 022(261)0929

★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00〜PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

24時間FAX受付中 申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

㈱日本マイコン流通センター 渋谷店

(AM10:00〜PM7:00) 年中無休

〒150 東京都渋谷区道玄坂 2-3-2 大外ビル5階
☎03(3463)4455
FAX.03(3463)4454

渋谷駅前店



※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告3P目をごらん下さい。

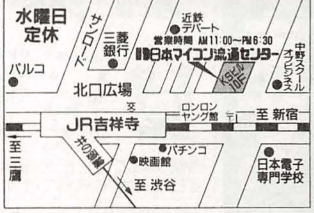
㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店

(AM11:00〜PM7:00 但し、火曜日のみ〜PM6:30) 毎週水曜日定休

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町 1-31-11 KSビル10階

お電話でのお問い合せは 03-3463-4455へ お願いします。

吉祥寺店



※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

ディスカウント

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00~PM7:00
全国通信販売

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

分割払いも大歓迎!!
- ①2~60回均等
- ②ボーナス併用
- ③ボーナス一括
- ④ボーナスのみの返済(2~4回)
- ⑤組合せ自由
- ⑥申込みは当社が代行致します。ご自宅にいながらの簡単申込みです。

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

便利な配送システム
- ●配送日指定
- ●時間帯指定(午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積やお申込みお問合せなどOK
03-3463-4454

どんな時でも安心!! 総合保険付き

スキップ返済
1~6ヶ月後よりの支払い開始の指定ができます。

FM TOWNSは、故障の際、サービスマンがうかがいます。

FUJITSU FM TOWNS 半期に一度の 決算大処分特価セール!!
〈プレゼント品多数〉

新品 FM-TOWNSII モデル HR タウンズ Marty



新品 FM-TOWNSII モデル UR



B-F51 FMタウンズII HR20 激安ゲームセット

商品	税別定価
FMタウンズII HR20(本体)	¥328,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP5351(専用高解像モニター)	¥89,800
ドラキュラ伯爵(Hなアドベンチャー)	¥ 7,800
マイクロコズム(本格派フラクタルアクションゲーム)	¥ 9,800
信長の野望 覇王伝(戦国シミュレーション)	¥14,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
カラーブランクディスケット(10枚)	¥18,000
タウンズフリーウエアコレクション	
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥510,000

パソコンデスク又は、キーボードカバー&フリーウェアソフトプレゼント!
電脳フェアー特価 ¥??8,100

回数	1回目	2回目以降
24回	¥14,887	¥13,800
30回	¥12,857	¥11,400
36回	¥10,230	¥ 9,800
60回	¥ 8,822	¥ 6,500

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F52 FMタウンズII HR20 激安ハードディスクWindowsセット

商品	税別定価
FMタウンズII HR20(本体)	¥328,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP5351(専用高解像モニター)	¥89,800
FP-110FN(A4熱転写プリンター)	¥49,800
FMタウンズ用プリンターケーブル	¥ 6,800
バース170N/FX(170メガハードディスク)	¥99,800
MS-Windows3.1	¥18,800
MS-DOS Ver5.0(OSソフト)	¥12,800
ドラキュラ伯爵(Hなアドベンチャー)	¥ 7,800
マイクロコズム(本格派フラクタルアクションゲーム)	¥ 9,800
信長の野望 覇王伝(戦国シミュレーション)	¥14,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
カラーブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥698,000

47%引
パソコンデスク又は、キーボードカバー&フリーウェアソフトプレゼント!
電脳フェアー特価 ¥365,100

回数	1回目	2回目以降
18回	¥24,461	¥24,000
24回	¥19,703	¥18,600
36回	¥13,707	¥13,200
60回	¥ 9,154	¥ 8,800

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F53 FMタウンズII HR20 中古激安セット

商品	税別定価
FMタウンズII HR20(本体、本体のみ中古)	¥328,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	¥10,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
カラーブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥425,800

53%引
電脳フェアー特価 ¥197,800

回数	1回目	2回目以降
20回	¥12,269	¥11,900
24回	¥10,143	¥10,100
36回	¥ 9,224	¥ 7,100
60回	¥ 8,946	¥ 4,700

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F54 FMタウンズマーティ おすすめセット

商品	税別定価
FMタウンズマーティ(人気ゲーム本体)	¥98,000
信長の野望 覇王伝(戦国シミュレーション)	¥14,800
セクレ1(飯島直子CD写真集)	¥ 9,800
セクレ3(細川ふみえCD写真集)	¥ 9,800
FMタウンズマーティー体験CD	プレゼント品
FMタウンズマーティグッズ	プレゼント品
FMM-MO301(マウス)	¥ 3,800
税別定価合計	¥136,200

33%引
電脳フェアー特価 ¥89,500

回数	1回目	2回目以降
6回	¥16,677	¥16,300
12回	¥ 9,286	¥ 8,500
18回	¥ 7,413	¥ 5,800
36回	¥ 4,614	¥ 3,200

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F55 FMタウンズII UR20 激安ゲームセット

商品	税別定価
FMタウンズII UR20(CRT一体型本体)	¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	¥10,000
ドラキュラ伯爵(Hなアドベンチャー)	¥ 7,800
マイクロコズム(本格派フラクタルアクションゲーム)	¥ 9,800
信長の野望 覇王伝(戦国シミュレーション)	¥14,800
カラーブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥348,400

パソコンデスク又は、キーボードカバー&フリーウェアソフトプレゼント!
電脳フェアー特価 ¥2?4,900

回数	1回目	2回目以降
24回	¥12,400	¥10,700
30回	¥ 9,089	¥ 8,900
36回	¥ 8,792	¥ 7,600
60回	¥10,204	¥ 5,000

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F56 FMタウンズII UR20 激安ハードディスクWindowsセット

商品	税別定価
FMタウンズII UR20(CRT一体型本体)	¥288,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
バース170N/FX(170メガハードディスク)	¥99,800
MS-Windows3.1	¥18,800
MS-DOS Ver5.0(OSソフト)	¥12,800
ドラキュラ伯爵(Hなアドベンチャー)	¥ 7,800
マイクロコズム(本格派フラクタルアクションゲーム)	¥ 9,800
信長の野望 覇王伝(戦国シミュレーション)	¥14,800
カラーブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥499,800

パソコンデスク又は、キーボードカバー&フリーウェアソフトプレゼント!
電脳フェアー特価 ¥?12,100

回数	1回目	2回目以降
18回	¥20,777	¥19,200
30回	¥14,628	¥12,300
36回	¥10,895	¥10,600
60回	¥11,160	¥ 7,000

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F57 FMタウンズII UG20 激安ゲームセット

商品	税別定価
FMタウンズII UG20(CRT一体型本体)	¥268,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	¥10,000
ドラキュラ伯爵(Hなアドベンチャー)	¥ 7,800
マイクロコズム(本格派フラクタルアクションゲーム)	¥ 9,800
信長の野望 覇王伝(戦国シミュレーション)	¥14,800
カラーブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥328,400

パソコンデスク又は、キーボードカバー&フリーウェアソフトプレゼント!
電脳フェアー特価 ¥?03,900

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,643	¥10,200
30回	¥10,920	¥ 8,400
36回	¥ 9,763	¥ 7,200
60回	¥ 7,532	¥ 4,800

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F58 FMタウンズII UR20 中古激安セット

商品	税別定価
FMタウンズII UR20(CRT一体型本体 本体のみ中古)	¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	¥10,000
マイクロコズム(本格派フラクタルアクションゲーム)	¥ 9,800
信長の野望 覇王伝(戦国シミュレーション)	¥14,800
カラーブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥340,600

42%引
電脳フェアー特価 ¥194,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,725	¥15,000
20回	¥12,453	¥11,700
36回	¥ 8,815	¥ 7,000
60回	¥10,505	¥ 4,600

クレジット表は、消費税込の価格です

FM-TOWNS用 170メガハードディスク

バース170N/FX 超お買得品
特価 ¥44,800



- ●タウンスには大容量ハードディスク!
- ●170メガがなんと¥55,800
- ●タウンス用SCSI接続ケーブル付
- ●接続や使用方法など無料でサポート!

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,643	¥8,100
10回	¥5,528	¥5,000
15回	¥4,312	¥3,400

クレジット表は、消費税込の価格です

中古 FM-TOWNS

機種	価格
FMタウンズマーティ	¥ 98,000の品➡¥ 55,800
モデル2	¥398,000の品➡¥ 37,800
モデル2F	¥378,000の品➡¥ 45,800
モデル20F	¥323,000の品➡¥ 55,800
モデル40H本体(40メガHDD内蔵)	¥473,000の品➡¥ 85,800
モデル80H本体(80メガHDD内蔵)	¥623,000の品➡¥ 99,800
モデルCX20	¥333,000の品➡¥108,000
モデルHR20(新品同様)	¥328,000の品➡¥139,000
モデルUX20(新品同様)	¥288,000の品➡¥119,000
モデルUG20(新品同様)	¥268,000の品➡¥156,000
モデルUR20(新品同様)	¥288,000の品➡¥166,000

FMタウンズ用周辺機器

メーカー	商品名	定価(円)	特価(円)
ハードディスク/MO			
アルトス	バース120N/FX(120メガ、SCSI、買得品)	79,800	37,800
アルトス	バース170N/FX(170メガ、SCSI、買得品)	108,000	44,800
アルトス	バース240ES/FX(240メガ、SCSI、買得品)	128,000	49,800
ロジテック	LMO-330FX(光磁気(MO)ディスク)	178,000	128,000
ロジテック	LMO-330FX用SCSIケーブル	8,000	6,400
漢字プリンター			
富士通アイソ	ジョイライターFP-110FN(限定特価品)	49,800	19,900
富士通アイソ	ジョイライターFP-150FX(80桁、48ドット、熱転写)	59,800	39,800
横河HP	HP-Desk Jet300J(高速A4インクジェット)	64,800	44,800
エプソン	AP-1000(48ピンカラー熱転写)	97,800	42,800
キヤノン	BJ-10-Lite(A4インクジェット)	69,800	38,800
N/B	FMタウンズ用プリンターケーブル	6,800	3,000
増設RAMボード			
メルコ	XMT-2000S(2MB増設RAM)	9,800	8,400
メルコ	XMT-4000S(4MB増設RAM)	19,800	16,800
メルコ	XMT-8000S(8MB増設RAM)	39,800	31,800
I/Oデータ	JDS-1MNE(タウンズIIシリーズ用1MBSRAMカード)	34,000	26,800
モデム			
アイワ	PV-P24(2400ボーモデム)	22,000	17,800
日成電機	FM9624(2400ボーモデム&GIII FAX機能)	59,800	47,800
その他の周辺機器			
エレコム	HRM-17(17インチ、マルチスキャンカラーモニター)	128,000	89,800
エレコム	HRM-14(14インチ、マルチスキャンカラーモニター)	69,800	39,800
富士通	FMT-461(フルカラーボード(1677万色))	128,000	95,000
富士通	FMT-KB501(テンキーボード)	12,000	9,900
富士通	FMT-SP201(アンプ内蔵ステレオスピーカー)	13,800	11,000
富士通	FMT-414(ビデオプロセッサーカード)	198,000	148,000
富士通	FMT-412A(ビデオカードII)	40,000	29,800
富士通	FMT-417(ビデオ出力ユニット)	59,800	47,800
富士通	FMT-TU101(TVチューナーユニット)	39,800	28,500
富士通	FMT-416(TVチューナーカード、限定)	38,800	19,800
富士通	FMT-121(SCSIカード)	30,000	24,800
富士通	FMT-402(MIDIカード)	35,000	24,800
富士通	FMT-403(MIDI音源カード)	72,800	55,000
I/Oデータ	PK-FM486(HR用ODPボード/486DX2-40MHz)	60,000	48,000
システムサコム	MC-P12T(MIDIカード)	19,800	16,800
人気ソフト			
富士通	ホームスタジオ(ビデオ編集ソフト)	12,800	10,300
富士通	NHK英語であそぼ(英語知育ソフト)	7,800	6,300
富士通	日本語MS-Windows3.1	18,800	15,100
富士通	日本語MS-DOS V5.0 L22基本セット	12,800	10,300
富士通	日本語MS-DOS V3.1 L36基本セット	9,800	7,800
富士通	ライブ・アニメーション(アニメーション作成ソフト)	49,800	39,800
富士通	ライブ・ムービー(デジタル動画作成ソフト)	49,800	39,800
富士通	えむとーく(パソコン通信ソフト)	18,000	14,400
エルフ	メタルアイ(Hなロールプレイングゲーム)	8,800	7,100
グラムス	セクレ(飯島直子/及川麻衣/細川ふみえ他)	各9,800	各7,900
日本システム	TEATA(動画の録再編集ソフト)	6,800	6,200
アートディンク	トキオ(街づくりシミュレーション)	12,800	10,300
アモルファス	メニーカラーズ(カラーグラフィックエディターソフト)	9,800	7,900
富士通	ミュージックマシーン(MIDI対応ミュージックソフト)	9,800	7,900
データウエスト	シャムハト(3Dアドベンチャーゲーム)	12,800	10,300
シュールドWAVE	電脳少女REJECTION(人気ロールプレイング)	12,800	10,300

下取セール同時実施!!

下取品 \ 購入品	HR20	UR20	UG20
モデル2	¥119,000 ¥4,100×36	¥146,000 ¥5,100×36	¥136,000 ¥4,700×36
モデル2F	¥114,000 ¥4,000×36	¥141,000 ¥4,900×36	¥131,000 ¥4,600×36
モデル20F	¥109,000 ¥3,800×36	¥136,000 ¥4,700×36	¥126,000 ¥4,400×36
CX20	¥99,000 ¥3,400×36	¥126,000 ¥4,400×36	¥116,000 ¥4,000×36
UX20	¥84,000 ¥2,900×36	¥111,000 ¥3,900×36	¥101,000 ¥3,500×36
PC8801FA	¥124,000 ¥4,300×36	¥151,000 ¥5,300×36	¥141,000 ¥4,900×36
X68000(CZ601C)	¥114,000 ¥4,000×36	¥141,000 ¥4,900×36	¥131,000 ¥4,600×36
PC9801RX21	¥104,000 ¥3,600×36	¥131,000 ¥4,600×36	¥121,000 ¥4,200×36
PC9801DA2	¥99,000 ¥3,400×36	¥126,000 ¥4,400×36	¥116,000 ¥4,000×36
下取機種	差額(税別) クレジット例(税込)	差額(税別) クレジット例(税込)	差額(税別) クレジット例(税込)

当社だけの特典がたくさん!! 買うならやっぱり日本マイコン流通センター

①安心の総合保険付(もちろん通常の保証も付いてます。)



通常保証では上記の場合は有料になりますが、当社では全て無料です!!

②プレゼント品(ただしB-F53、B-F54、B-F58のセットには、プレゼント品はつきません)

★ⒶⒷⒸⒹのすべてをプレゼント!



Ⓐフリーウェアコレクションもれなくプレゼント!!
(タウンズ用ソフト数種類が一枚のCDにおさめてあります)
Ⓑキーボードカバーもれなくプレゼント!
Ⓒパソコンデスクプレゼント!(又はFMT-416チューナーカード)
Ⓓ人気ゲームソフトもれなくプレゼント!!
(※プレゼント品の人気ゲームソフトは当社にて選ばせて頂きます。)

- ③初期不良は即、無料交換
- ④故障の際も富士通サービスマンがご自宅へうかがいます。
- ⑤パソコン通信無料入会&無料使用申込み特典
- ⑥FM-TOWNSグッズ多数プレゼント
- ⑦永久買取保証
- ⑧購入後も完全サポート
- ⑨フェアー等優先ご招待

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告3P目をごらん下さい。



形式にとらわれない、RPGの進化の答えの1つ

「もう1つの英雄たちの物語」は、徹底的に吟味し、洗練されたシナリオが魅力の一つ。英雄伝説IIのデータ量をはるかに越える世界は、一本道のRPGという言葉を、はるかに凌駕するほどの膨大な世界です。まるで映画を見ているようなイベントでは、ここまでやるかという感じに、キャラクター達が動きまわります。例えば船のシーンでは、主人公のジュリオが様々な仕事をしますが、ハタキがけ、モップふきなど、状況にあわせて多彩なパターンをもって演技をしますし、脇役たちも、実にコミカルに動きまわります。まるで実際にプレイヤー自身が、ゲームのキャラクター達と一緒に冒険をしているような不思議な疑似体験を感じさせてくれる、今までのRPGにはない、インタラクティブなRPG。これが日本ファルコムがRPGの進化として出した答えの1つです。

アンジュレーションを表現した新感覚RPG

今までのRPGでは不可能だと思われていた、高さの概念を完全に実現しました。実際にプレイしてみると、フィールドマップはもちろんさまざまな小物にいたるまで、高さが実に自然に表現されているのを実感できるでしょう。フィールドすべてが、緻密に計算され、高さが設定されてあるので、海に入れば、次第に深くなるし、段差のある地形では、降りることはできても登れないなど、普通のフィールドすべてが自然のダンジョンとなっています。高さはもちろん、街、草原、砂漠、洞窟すべてがキャラクターの大きさに合わせて正確に作られているので、まさに2次元の画面に、3次元の世界が構築されていると言えるのです。

RPG初! DBS(ディレクションバトルシステム)採用

このゲームでは、新しい形の戦闘システムとして、日本ファルコムが開発、実現したのが、このDBSです。プレイヤーは、あらかじめ戦闘方法を設定して、戦闘に入ると、オートバトルとなり、各キャラクターは設定通りに多彩な攻撃で戦います。倒されても、戦闘にはいる直前に戻りますので、ゲームオーバーがありません。また、RPG初(!)の旅をしているフィールドが、そのまま戦闘フィールドとなりますので、崖から敵を突き落とす、高い場所から魔法攻撃などの地形を利用した無限の戦闘バリエーションが楽しめます。

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425-27-6501



NEC

私は、国内最小サイズのページプリンタです。

370(W)×358(D)×120(H)mm[*1]

NECが、サイズで、価格でページプリンタを身近にしました。

（ますます、小さい。**国内最小サイズ**[※2]）（ますます、お求めやすい。**148,000円**（税別））（ますます、きれい。**解像度600dpi相当**）

※1 突起物は含まず。※2 1993年9月22日現在。

●6枚/分(A4)のスピード印刷。●最高200枚の連続給紙ができるユニバーサルホッパを標準装備。●98ソフトウェア資産を活かし、拡張性や機能性にも優れたプリンタ記述言語NPDL Level 2を搭載。●明朝体/ゴシック体アウトラインフォントを標準で内蔵。●A3→A4、B4→A4、帳票をA4、さらにA4文書2枚をA4用紙1枚に縮小印刷可能。●省電力設計。●201PLエミュレーションモードに対応。

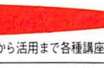
※NPDL(NEC Printer Description Language)は、PC-9800シリーズ用の標準プリンタPC-PR201シリーズ、PC-PR602Rのコマンド体系を吸収・拡張したNECプリンタ記述言語です。※201PLはPC-PR201 Printer Languageの略称です。

NEW



日本語ページプリンタ **PC-PR1000E/4**

標準価格148,000円(税別)〔プリンタ本体+EPカートリッジ(1個)〕

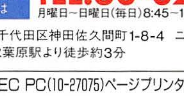


NEW

600dpi相当の解像度。標準で250枚、増設ホッパ装置で最大750枚の給紙が可能。オフィスのハイコストパフォーマンス機。

日本語ページプリンタ **PC-PR1000/4R**

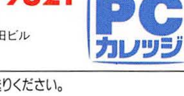
標準価格178,000円(税別)〔プリンタ本体+EPカートリッジ(1個)〕



240dpi+SET機能。コストパフォーマンスを追求した実力機。

日本語ページプリンタ **PC-PR2000/2**

標準価格368,000円(税別)〔EPカートリッジ別売〕



400dpi+SET機能。ビジネス分野のページプリンタ標準機。

日本語ページプリンタ **PC-PR2000/4**

標準価格418,000円(税別)〔EPカートリッジ別売〕

NECページプリンタ

C&C for Human Potential

身につくまでチャレンジできるパソコン教習所。

受講生随時募集中

好きな時間に、マイペースで表計算・日本語ワープロなどが受講可能な、最新型のパソコン教習所です。その他、基礎から活用まで各種講座も開設。

お問い合わせ、お申込みは **TEL.03-3252-9821** 月曜日~日曜日(毎日)8:45~17:00

東京都千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル
●JR秋葉原駅より徒歩約3分

NEC PC カレッジ

詳しい資料をご希望の方は、官製ハガキに資料請求券を貼付し、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、〒108-01 東京都港区芝5-7-1 NEC PC(10-27075)ページプリンタ係までお送りください。

資料請求券 マイコンBasic 11・8 ページプリンタ 10-27075

■商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NECパソコンインフォメーションセンター
東京03(3452)9800 大阪06(943)9800 名古屋052(251)9800 東北022(262)9800 九州092(262)9800
受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く) 電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

NECグループ

第十二巻第十二号通巻一三八号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九三年十一月二十五日印刷 一九九三年十二月一日発行

電波新聞社㊐141東京都品川区東五反田一─十一─十五 電話〇三(三四四五)六一一一

定価480円(本体466円) 雑誌18361-12 T1018361120489